
Nº 22 · 1993
100 ptas.
CANARIAS 115 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
DOS HEROES MAS PARA TU COLECCION:
HONDA Y BLANKA
BATMAN RETURNS
EL MAL SE APODERA DE GOTHAM
8 414090 101943 00022
CASTELIAN
STORM
Nintendo
CASTELIAN CASTILLOS EN EL AIRE
Y POR SI FUERA POCO...
MAGIC SWORD
TALESPIN
PARASOL STAR
PREDATOR 2
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército… La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO. LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.
CID FCA!


KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar. No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
HUDSON HAWK
…as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro. ¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburgesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY™ Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año 2 Número 22





Secciones

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

OK CONSOLAS
Pza. Ecuador, Nº 2
1ºB
28016 MADRID.



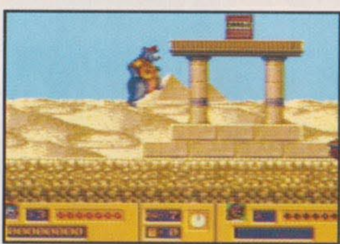


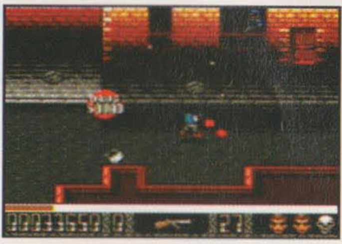
Esta semana nos hemos encargado de reuniros, en exclusiva, a varios de los super-héroes más famosos de la historia contemporánea.

Así, comenzaremos con "Batman Returns" y las luchas desenfrenadas del hombre-murciélago contra un renegado de nombre "Pingüino" y su acompañante felina "Catwoman". Después nos iremos hasta Los Angeles donde un Depredador ha vuelto a la Tierra con la única misión de matar. "Spiderman 2", por su parte, pondrá su granito de arena con una aventura de buenos y malos, protagonizada, también, por un tal Hobogoblin.

Igualmente nuestra Super recibirá la conversión maquinera de "Magic Sword" mientras otro clásico, esta vez de los ordenadores y de nombre Castelian, hará lo propio para Nintendo.

Como siempre finalizaremos con vuestros trucos y dibujos preferidos...



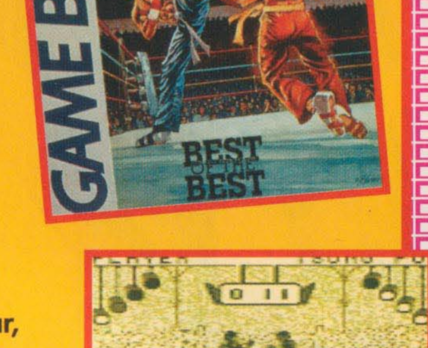


Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Mario de Luis, A. Pinillos Rodriguez.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S.A., C/ Amorós, 9 - 4º.
Imprime: Color Press S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain III, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).
El precio de Canarias es mayor debido a sobretasas aéreas.

BEST OF THE BEST

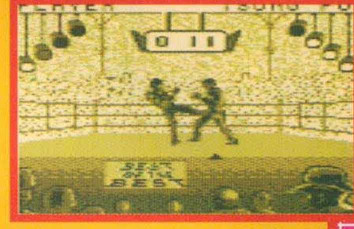
(SUPER NINTENDO / GAME BOY - LORICIEL / ERBE)

CONTACTO SANGRIENTO



Basado en el legendario "Panza Boxing" de ordenador, Super Nintendo y Game Boy, de la mano de Loriciel, van a recibir en escasas fechas la visita de sendos cartuchos golpeadores para luchadores especializados en la cosa del "Tai Boxing".

Numerosos y perfectos movimientos, posibilidades varias de entrenar, competir o amoldar psíquicamente, elecciones de nacionalidades y un sinfín de golpes altos y bajos coronan una producción que cuenta con milenarios seguidores entre la población mundial, árbitros y contrincantes de todas las calañas y procedencias que no dudarán en repartir a diestro y siniestro sobre vuestro enjuto cuerpo.



Lo dicho, un nuevo lanzamiento para la mayor y menor de la familia Nintendo que hará las delicias e los aficionados a la cosa. No os olvidéis de Nintendo cuya versión, ya terminada, tardará algo más... pero no mucho.



SUNSETRIDERS

(MEGA DRIVE - KONAMI / SEGA)

KONAMI Y EL VIEJO OESTE



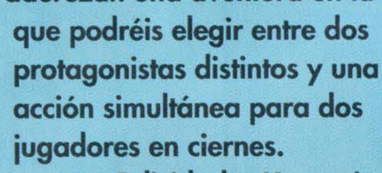
Los usuarios de la familia Sega están de enhorabuena. Konami, hacedora habitual de software para las consolas Nintendo, ha decidido, acertadamente, dar el paso definitivo para que su huella cartucheril lleve su huella hasta el mayor número de usuarios posible. Así, si ya os informábamos la semana pasada de la aparición de la versión "Segaora" de las Tortugas Ninja (también de Konami), ahora os damos constancia de la aparición de una versión consolera de la famosa máquina recreativa de nombre "Sunsetriders".



Acción, tiros, poblados repletos de bandidos, estampidas de Bueyes y guapas chicas de Saloon aderezan una aventura en la que podréis elegir entre dos protagonistas distintos y una acción simultánea para dos jugadores en ciernes.

Felicidades Konami por tan sabia decisión.

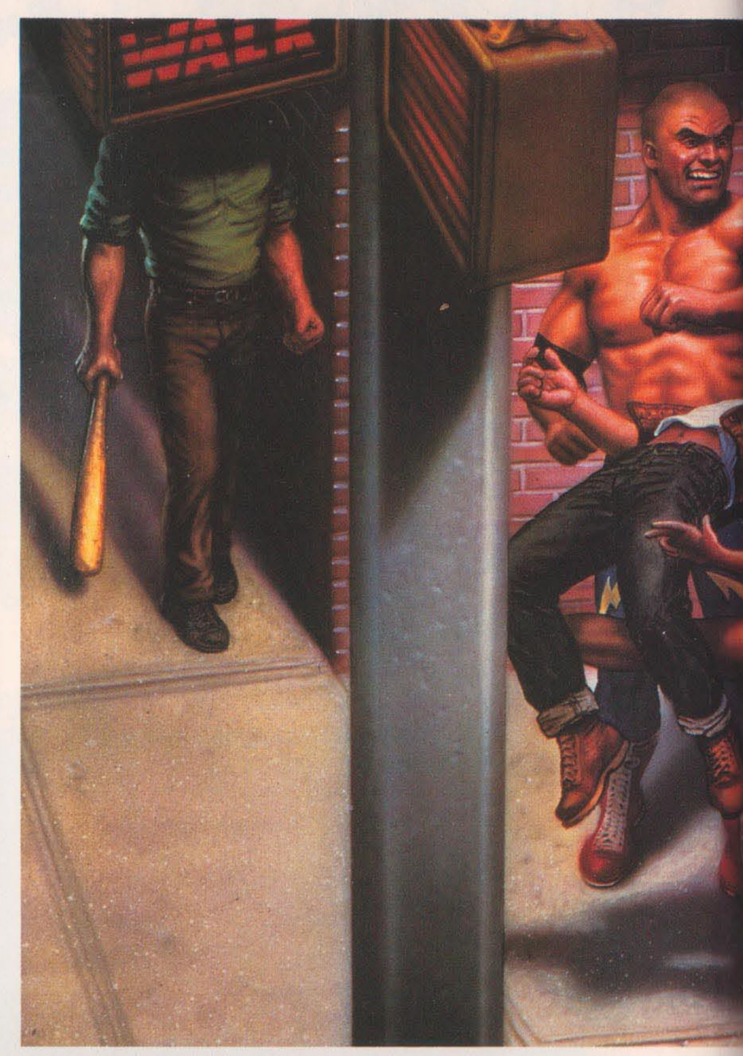


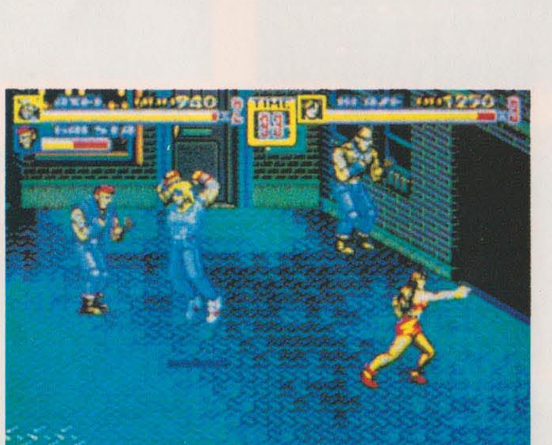




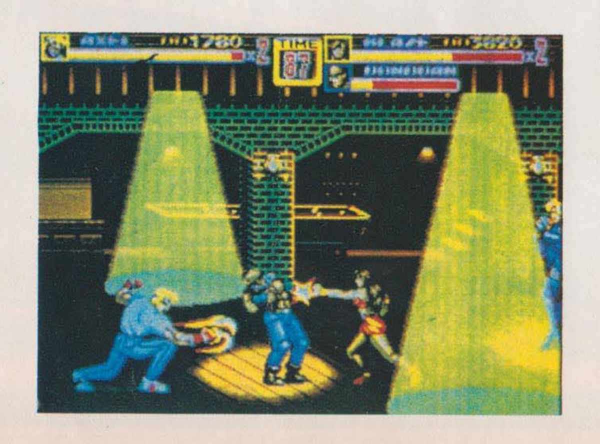
STREET O







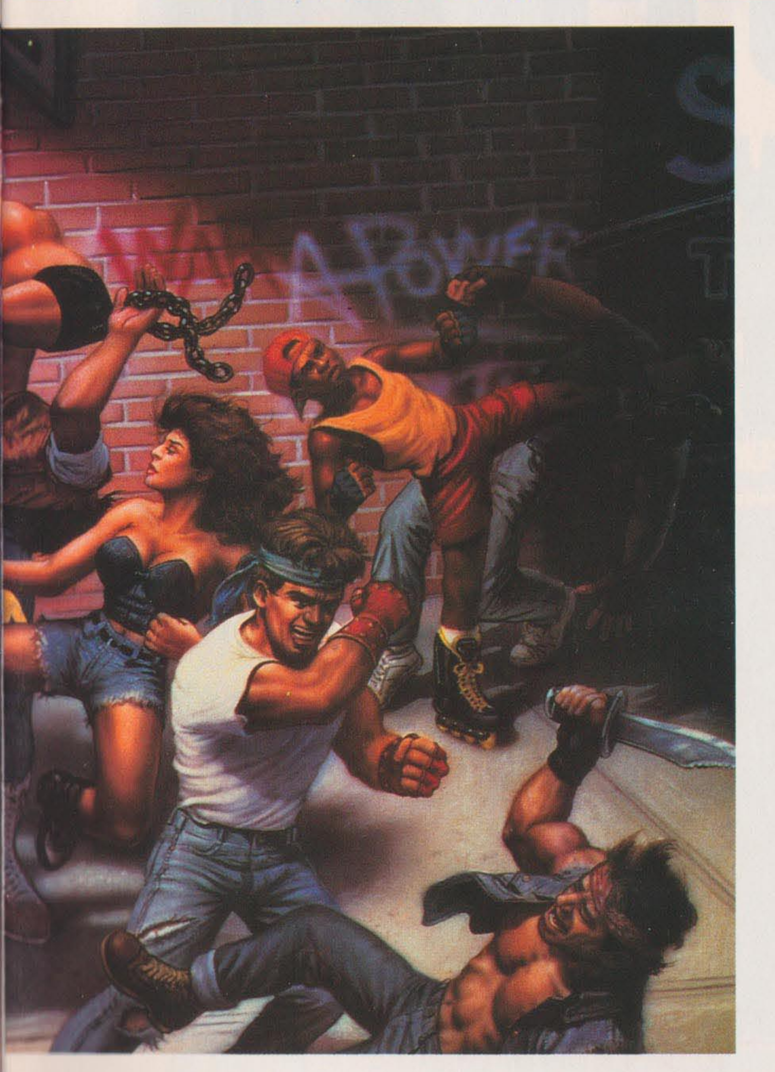
LA CALLE



En tu ciudad cunde el pánico ante el imperio de alimañas callejeras. La corrupción policial la hace posible con una alianza a muerte.

Unitros

F RAGE II





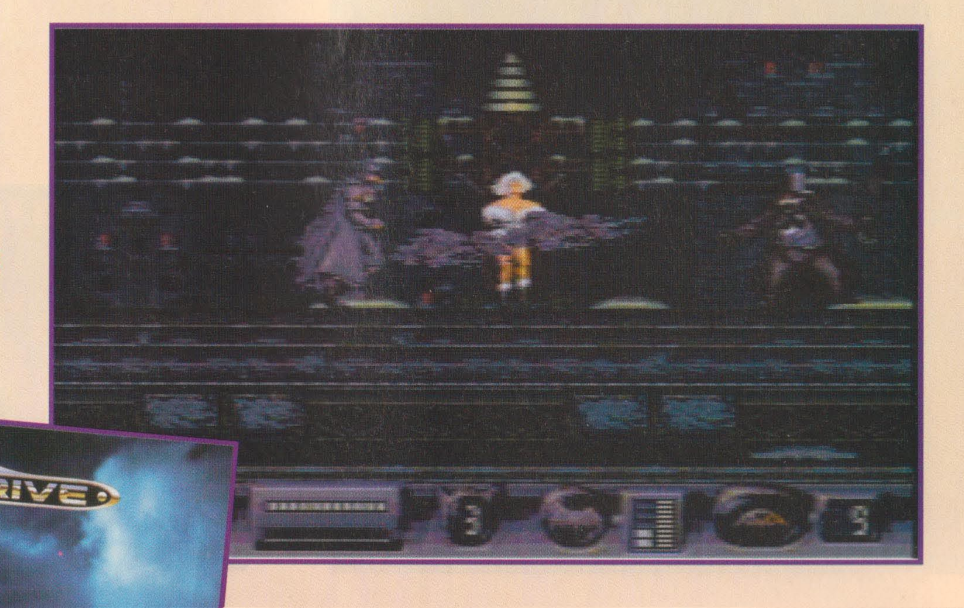
ES TUYA

¡Tuya es la respuesta!. La ley la marcarás con golpes que condenen a la miseria a tan indeseables seres.
¡La calle es tuya!.

GOTHAM Y SUS PINGÜINOS

OK Pasarela:
BATMAN RETURNS
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Sega.
N. de jugadores: 1.

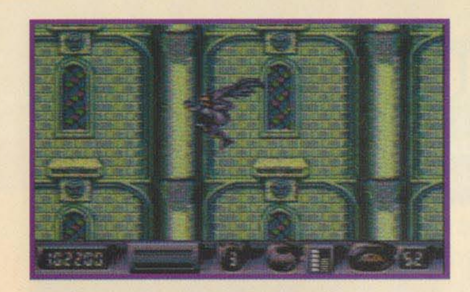
Basada en la película del mismo nombre, "Batman Returns" es un juego que narra las peripecias super-heroicas de tres seres destinados a luchar por la supremacía en Gotham City.

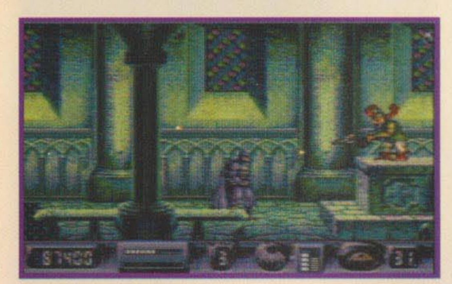


CINEMATOGRAFICO...

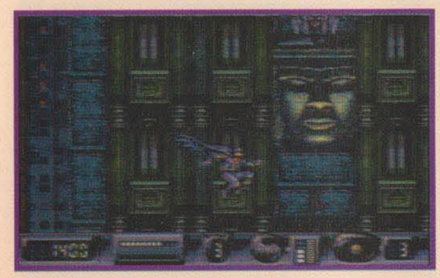
Así ha surgido una criatura de nombre Pingüino, desheredado por su amorfo cuerpo y que ha vivido bajo las alcantarillas de la ciudad hasta que, harto de la marginación, irrumpió en la superficie lleno de odio y malas ideas. Por otro lado, pero de distinta manera, apareció una gata humana, sensual y tremendamente retorcida que va a luchar al lado



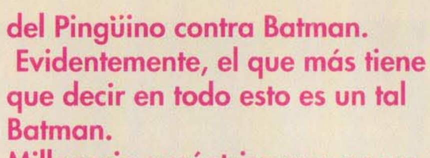


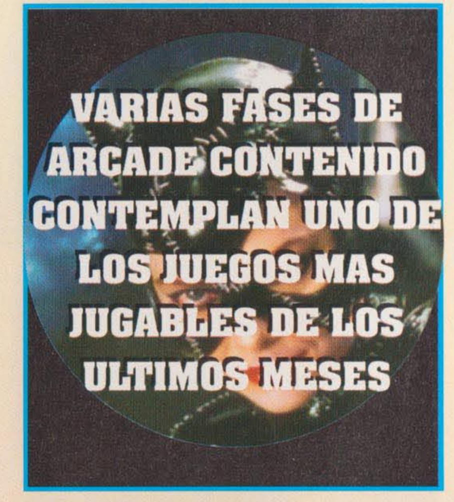


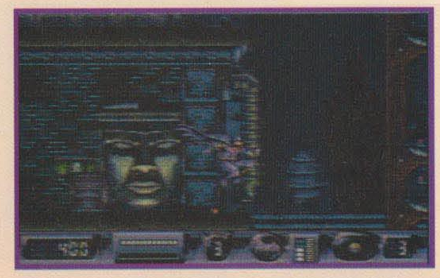




del Pingüino contra Batman.
Evidentemente, el que más tiene que decir en todo esto es un tal Batman.
Millonario excéntrico que en sus ratos libres hace de bueno, de tomo y lomo, repartiendo el bien allá donde sus manos caen...



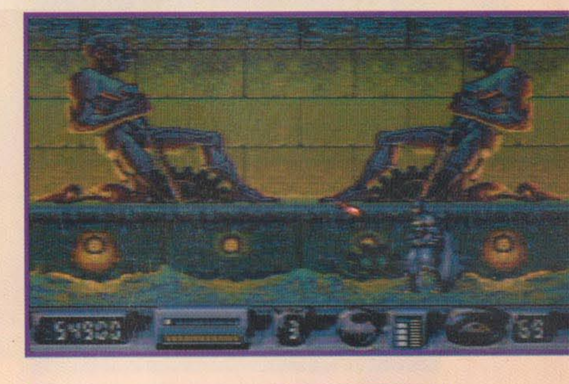




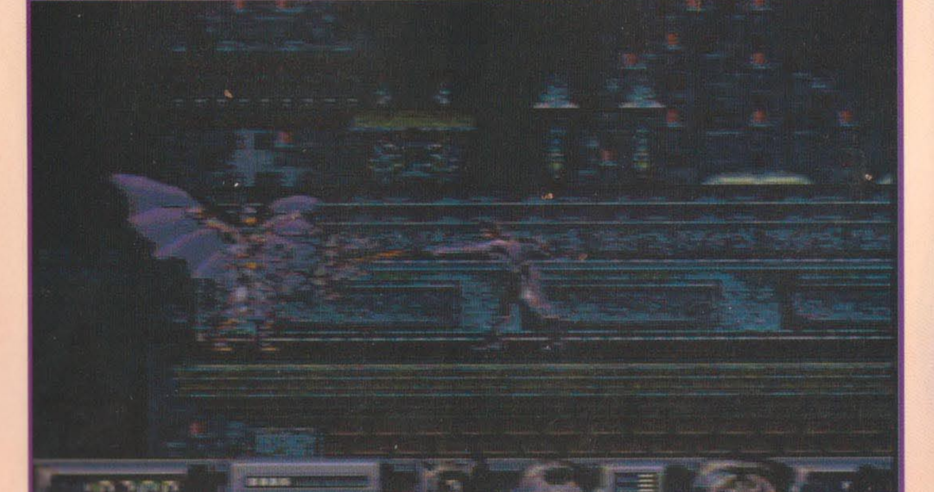


De las entrañas de la Tierra ha surgido un nuevo super-villano de nombre Pingüino... ¿Os suena?





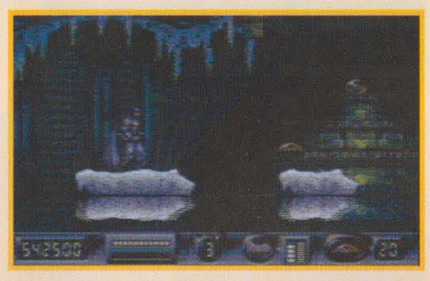
Este cartucho, última conversión cine-consola, posee una ambientación totalmente alucinante que invita a hacer el murciélago con ton y son.











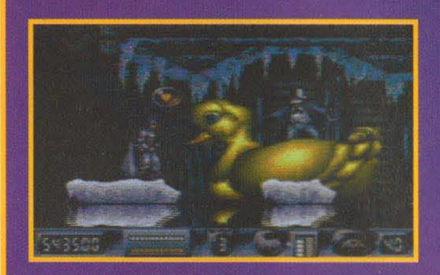






EL PINGUINO

Ser malhalado que ha crecido en las alcantarillas hasta que, lleno de odio, subió hasta la superficie para ir en busca de sus familiares. Debido al tiempo que estuvo sólo bajo la superficie, gozó del suficiente tiempo para maquinar todo tipo de inventos y engendros varios con los que luchar contra el intrépido Batman...













VOLANDO, SALTANDO...

"Batman Returns" es un juego que no se anda con medias tintas ya que el jugador, cuando comienza a "playear" con él, sabe perfectamente a qué tiene que atenerse.

Sabe a qué atenerse por que encontramos numerosas fases, todas presenciadas por el malo "pingüinero", llenas de enemigos, trampas mortales y todos esos ingenios pensados especialmente para nuestro proto-héroe que le harán saltar, columpiarse y volar a ratos iguales.

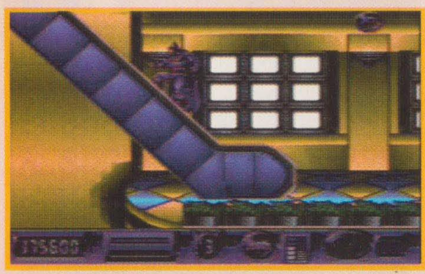
BATMAN, CATWOMAN Y EL PINGUINO SERAN LOS PROTAGONISTAS DE ESTE "BATMAN RETURNS"

Pero no todo van a ser golpes. También cabrán las estrategias de orden inteligente, donde ciertos decorados u objetos nos obstruirán valientemente hasta que, fruto de la casualidad más villana, encontremos una salida digna, y recta.

Batman, de todas formas, tiene otro tipo de argucias que lo harán relativamente invencible como son ciertas bombas, poderes especialísimos de orden

"murcielaguesco", enganches malabaristas y discos cortantes de velocidades varias. Es decir, todo un cúmulo de buenas maneras que estarán a vuestro alcance más simple y vampiresco.





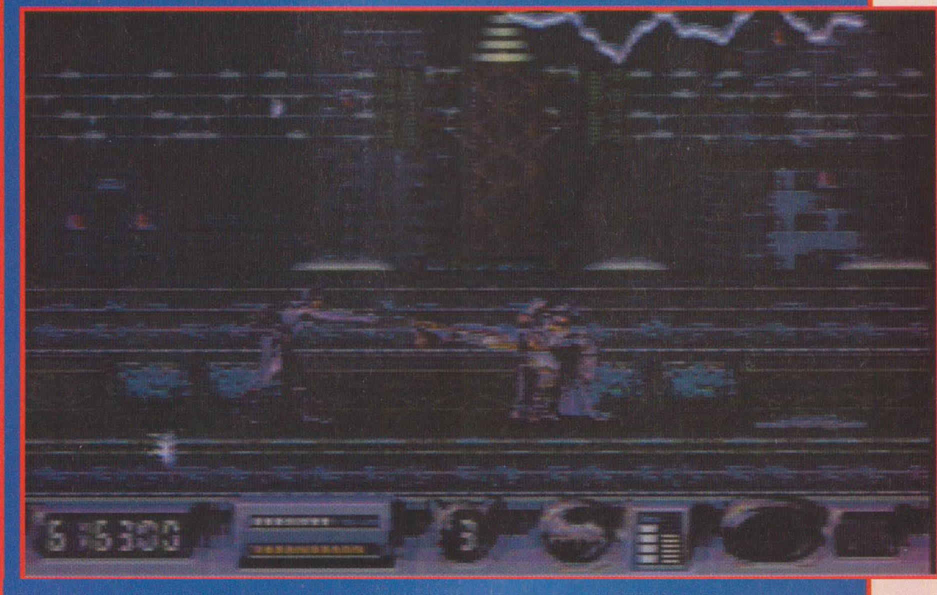


CATWOMAN

Simple empleada de una macroempresa de Gotham, fue traicionada por su jefe, que la arrojó al vacio más intenso. Tras caer, un gato se acercó hasta su cadaver y, mordiéndola en su mano, la resucitó. A partir de ese momento la sangre felina que corrió por sus venas la obligó a luchar contra Batman, no sabemos muy bien si por ambición o placer...









AMBIENTADISIMO

Una de las cosas más agradables del juego es, sin lugar a dudas, los decorados que hicieron acto de presencia en el original peliculero y que han sido reflejados buenamente para deleite y disfrute de los mitómanos...

El caso es que el juego es divertido, entretiene, posee muchos detalles que lo hacen excepcional, y, ante todo, técnicamente es sobresaliente... "Batman Returns", seres consoleros de índoles varias, es un gran juego, que emula a la película con creces y decorados.

I.M. "PREDATOR"





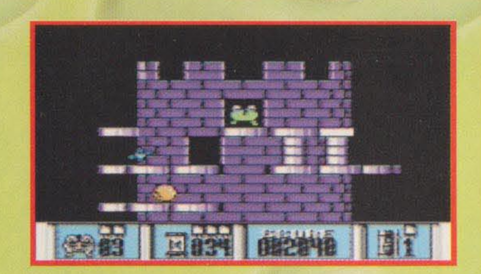
OK PASARELA : CASTELIAN.
CONSOLA : NINTENDO.
DISTRIBUIDOR: SPACO S.A.
COMPA•IA : STORM.
Nº JUGADORES: 1 ó 2.
NIVELES : 8.
VIDAS : 3.

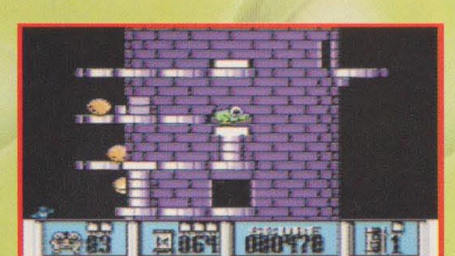
DERRIBOS JULIUS S.A.

Imaginemos una galaxia llamada Triangulum, un planeta denominado Centrus y una isla cuyo nombre sea Jemmerville. Coloquémos en ella a un híbrido anuriano intentando pulverizar ocho torres alienígenas y habremos construido una de las más entretenidas aventuras de nuestra "ochobitera" de turno.

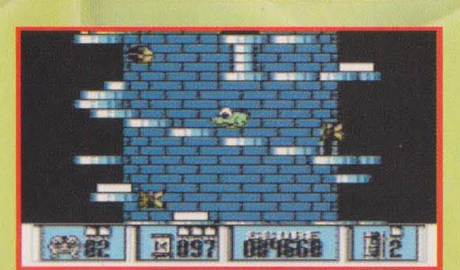
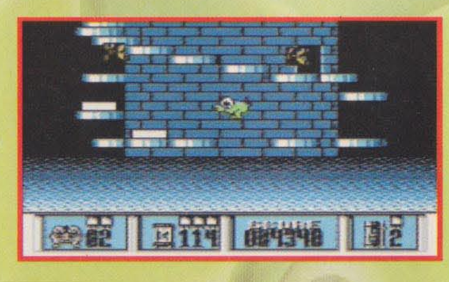
En mi modesta opinión, creo que Julius equivocó a propósito su inicial profesión de ascensorista en un edificio de Manhattan, que se transmutó en híbrido anuriano debido a la gran cantidad de golosinas que tomaba (¡ojo, golosos!) y que apareció en la galaxia de Triángulum por casualidad.

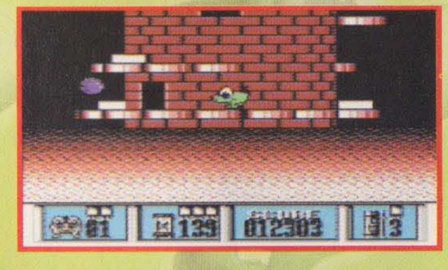
CASTILLOS EN EL AIRE.
Su único y verdadero afán fue siempre aprovechar el máximo de tiempo posible en especular sobre la duración de las siestas. Para ello se trasladó al planeta Centrum, desconocido para nosotros, simples mortales. Aquí el clima era otra cosa, ya que siempre era verano en la isla Jemmerville, donde habitaba, lo cual se prestaba correctamente a sus pretensiones.
Un buen día, la habitual siesta se vió interrumpida por una llamada, eso sí, a través de un









Castelian es la versión consolera, para Nintendo, de un clásico de los ordenadores de nombre "Nebulus" y que hizo las delicias de los seres humanos durante la década de los ochenta...

intercomunicador holográfico, del presidente de la compañia en la que nuestro amigo trabajaba, de extraño nombre, por cierto : Domoloco e Hijos Inc.

La mencionada comunicación le pondría al corriente de los últimos y aterradores sucesos que acontecían sobre la superficie del planeta Centrum y que hacían peligrar sobremanera a sus ya famosas siestas.

Al contrario de lo que os podáis imaginar, nuestro verdoso amigo, no adoptó ninguna pose de superhéroe, ni se puso ningún disfraz, ni siquiera lanzó un grito desgarrador ante tal situación, solamente bostezo y pensó si era la galaxia o sus siestas las que estaban en peligro.

SUBE, BAJA Y VUELVE A SUBIR.

Metido en faena ¡qué remedio! nuestro deforme (gracioso pero feísimo) colega se puso manos a la obra para intentar destruir aquellas torres amenazantes que estaban poniendo en peligro su particular saco de ronquidos diario y, de paso, a los habitantes de Jemmerville.

DEBEREMOS MOVERNOS DE MANMERA RAPIDA Y HABIL, POR CADA UNA DE LAS LABERINTICAS PLATAFORMAS, HASTA QUE PODAMOS COLOCAR LA BOMBA QUE LAS DESTRUYA

Si queréis echar una mano, Julius os lo agradecerá, de corazón. Solamente tendréis que guiarle a través de los continuos laberintos que, en forma de plataforma, se distribuyen por el exterior de cada torre enemiga. Julius deberá de ir subiendo, utilizando para ello cualquier medio que aparezca ante sus ojos.

El más rápido, los ascensores, el más lento, no mirar donde se pone la pata y conseguir que este híbrido anuriano dé con sus huesos en el foso. Pero aún hay más, ya que podremos

atravesar la torre de lado a lado en cuanto encontremos una de las oquedades en las que habitualmente finalizan los caminos de plataformas.

ENEMIGOS, POR SUPUESTO.

Desgraciadamente, hay enemigos. No os pongáis nerviosos, todas las aventuras los tienen y al final , uno siempre sale vencedor... bueno, casi siempre. El principal de todos es el tiempo, pues dispones de un cronómetro que controlará todas tus evoluciones y que, en caso de que no consigas finalizar la misión, pues..¡arrivederci!

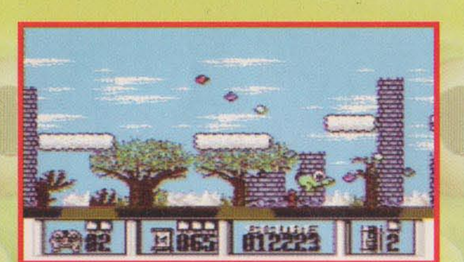
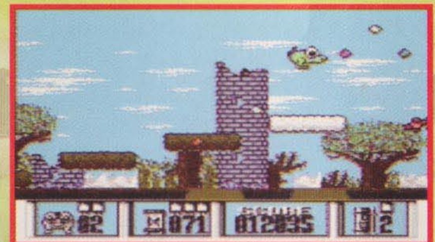
Por supuesto, también los tenemos con "patas", es decir, aquellos que tienen mente propia, por pequeña que sea y que intentarán que te apees de tus intenciones de volar cada uno de sus bastiones. Añade a tu lista el nombre de gravedad, un adversario invisible que te lanzará al vacío cuando vaciles demasiado en dar un paso, y tendrás una difícil y comprometida lista.

Afortunadamente, llevas un buen manojo de carbonobombas que te serán útiles con casi todo lo que te aparezac excepto con los Ojos, Hexalones, Tri-Zeroop y Metaflii. Cuidadito con donde pones los pies porque, seguramente, los alienígenas habrán plagado el camino de bombas intentando evitar que hagas detonar tu poderosa bomba "D".

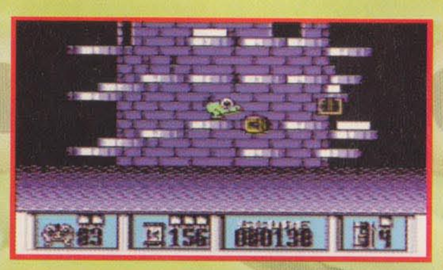
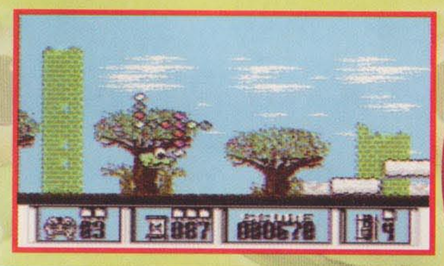
Si aprovechas las pantallas de bonificación, repletitas de brillantes, gemas y algún que otro "item" que pudiera hacerte más sencilla la ascensión, mejor que mejor. No desesperes, pero ten en cuenta que la galaxia de la siesta está en peligro.

Si quieres contar con diversión a raudales, frenética desesperación porque cuando estabas en lo más alto, has caído cual saco y te quedan diez segundos, es la hora de «Castelian». A prueba de entretenimiento, como corresponde a un digno representante de los videojuegos. Non plus...

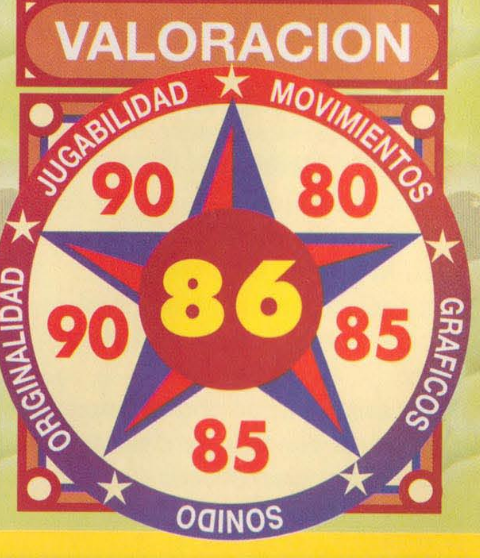
ALICIA PINILLOS.



Cuando un arcade tremendamente difícil nos obsequia, muy a menudo, con una dificultad desmesurada pero, sin embargo, seguimos intentándolo, se dice que el juego es adictivo. Así es Castelian.

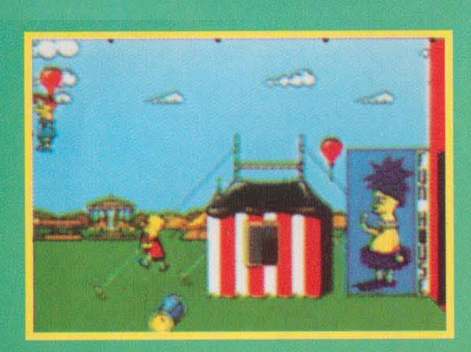


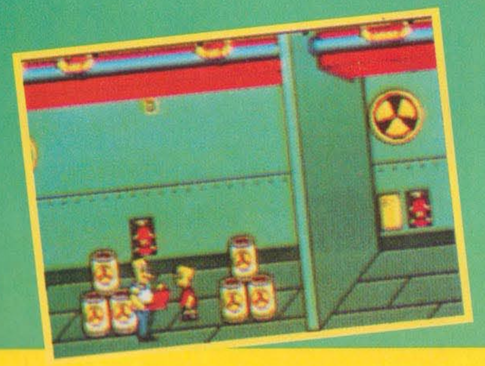
BART VS THE SPACE MUTANTS

LA TIERRA EN MANOS DE BART SIMPSON

OK Pasarela: BART VS THE SPACE MUTANTS.
Consola: GAME GEAR.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Fases: 6.
N. Jugadores: 1.

Seguro que si alguien te dijera que tu futuro depende del travieso y ocurrente Bart Simpson te echarías a temblar. Pues así es porque un grupo de extraterrestres pretende invadir la tierra disfrazándose de humanos y sólo Bart es capaz de reconocerlos gracias a unas gafas especiales.







Pues sí, ahora todo depende de él. De que se haga cargo de la situación. Nuestro amigo Bart debe encontrar primero las gafas que le permitirán distinguir los extraterrestres de las personas normales y luego comenzar su labor.

Las gafas se hallan en el almacén y Bart debe cogerlas primero y seleccionarlas después para reconocer a los extraterrestres. El objetivo del pequeño de los Simpson es recoger los objetos que los extraterrestres piensan utilizar para su arma final. Estos objetos aparecen en la parte de abajo de la pantalla.

Hay varios escenarios que deberás recorrer ayudando a Bart: las calles de la ciudad de Springfield, el centro comercial, el parque de atracciones



Krustyland, el museo de ciencias naturales y, por supuesto, la central nuclear.

Por el camino Bart encontrará varios objetos útiles que utilizará como armas: pintura de spray (los extraterrestres la odían), tirachinas, pistolas de dardos, etc.

El juego tiene unos gráficos al estilo de los dibujos animados y es un excelente arcade de scroll horizontal con algunos toques de originalidad para hacerlo más divertido.

M.L."THE JOKER".





OK Pasarela:
MAGIC SWORD
Consola: Super Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Capcom.
N. de jugadores: 1.
N. Fases: 50



Era un hombre como otro cualquiera, que no podía permitir lo que a su pueblo estaba ocurriendo. La oscuridad se había apoderado de las mentes y los cuerpos de todos los habitantes del reino... Mohun tenía que actuar.

LA TORRE DEL FIN DEL MUNDO

Los augurios de los grandes Magos se hicieron realidad. Las hordas del mal, comandadas por Black Orb, se habían extendido con suma facilidad, arrasando los poblados y plagando de seres, monstruos y devastadoras criaturas todo aquello que tocaban. El mal se estaba apoderando de todo y nadie parecía dispuesto a detenerlo.

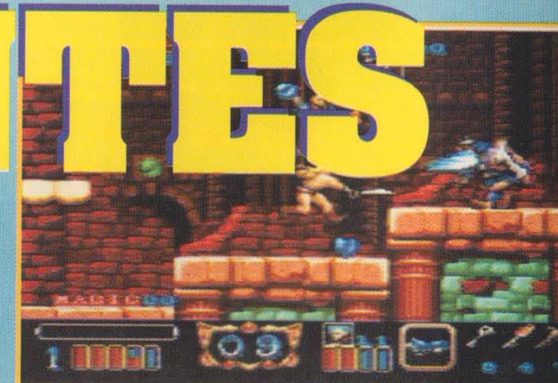
Pero como suele ocurrir en toda aventura mundana (qué curioso) un bueno de armas, espadas, tomar se hizo con las riendas de







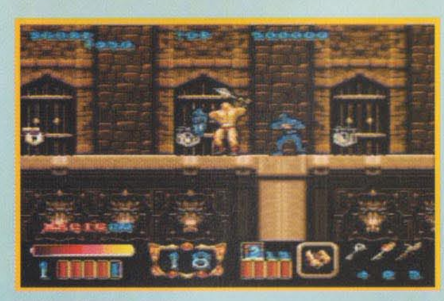
HORIZONTES LEJANOS













la situación, prometió bondad hacia todo y para todo y se internó en las oscuras sendas de los dominios del malvado Black Orb, Black para los consolegas.

El poder de aquella persona residía en una espada mágica, portadora de todas las bondades posibles y ante cuyo contacto las bestias de las marismas caían como cocos en una palmera.

La batalla épica había de comenzar cuando el bravo Mohul se internó en la torre... en busca de libertad.

MAQUINERO Y GOLPEADOR

"Magic Sword" es un juego que según me indican mis allegados fue antes una máquina recreativa, "duresca" para más señas, que aunque no fue un éxito sonado si disfrutó, desde entonces, de un cierto "renombrillo".

Con el paso de los tiempos, aquella batalla épica entre el bien y el mal, las ganas de ganar y las de perder, fue llevado hasta los chips de una consola, con resultados ambivalentes según el caleidoscopio con el que se mirara.

Por un lado están los que defienden que su desarrollo es el adecuado, con personajes que acompañan al héroe en ciernes, armas, mejor dicho espadas mejorables mágicamente, enemigos imperturbables, celdas abribles y no cerrables y varias opciones más que pueden encariñar con holgura o enfadar con amargura. Los defensores de su desarrollo, aún así, dan la

ALGUNOS ENEMIGOS



Si miráis fijamente las pantallas de estos enemigos podréis comprobar que existe entre todas ellas un denominador común y es la mutación a la que han sido sometidos a lo largo de su escueta vida racional, donde los peligros y filigranas típicas de su raza se confundían con las inherentes características de su raza. Comprobadlo y veréis...





50 NIVELES SEPARAN A NUESTRO HEROE MOHUL DE LO MAS ALTO DE LA TORRE DONDE SE ESCONDE BLACK ORB

LA ESPADA MAGICA



Precisamente es el elemento que da nombre al cartucho. La espada mágica posee una serie de características que aumentarán, progresivamente, el poder de ataque de nuestro querido ser heróico.

El consejo más recomendable que podemos daros es que abráis todos los cofres que encontréis a vuestro paso. Así, y escalando plantas en vuestra ascensión, conseguiréis el poder total de la "Magic Sword".







razón a sus contrincantes que aducen cierta falta de talento en la puesta en escena de la cosa... jugable.

Estos últimos, que podríamos llamar "tecnológicos", se revelan contra una cierta, y evidente, falta de buenas maneras, que se reflejan en algunos "scrolles" lentillos, movimientos "tortuguesco-caracolianos" a la hora de chocar y un resabor a cierta no-manejabilidad.

Pero dejando de un lado, como siempre, los aspectos audiovisuales que acaban por acaparar todo el comentario, lo cierto es que el juego presenta una gran ración de enemigos, de esos que gusta destruir, mutantes de tres y un cuarto que velan por una presumible bondad mal entendida, simas de lava ardientes que introducen cierto fuego en el cuerpo y una ilimitada cantidad de cofres guarda-secretos que acentuarán nuestro poder épico de una manera ostensible.

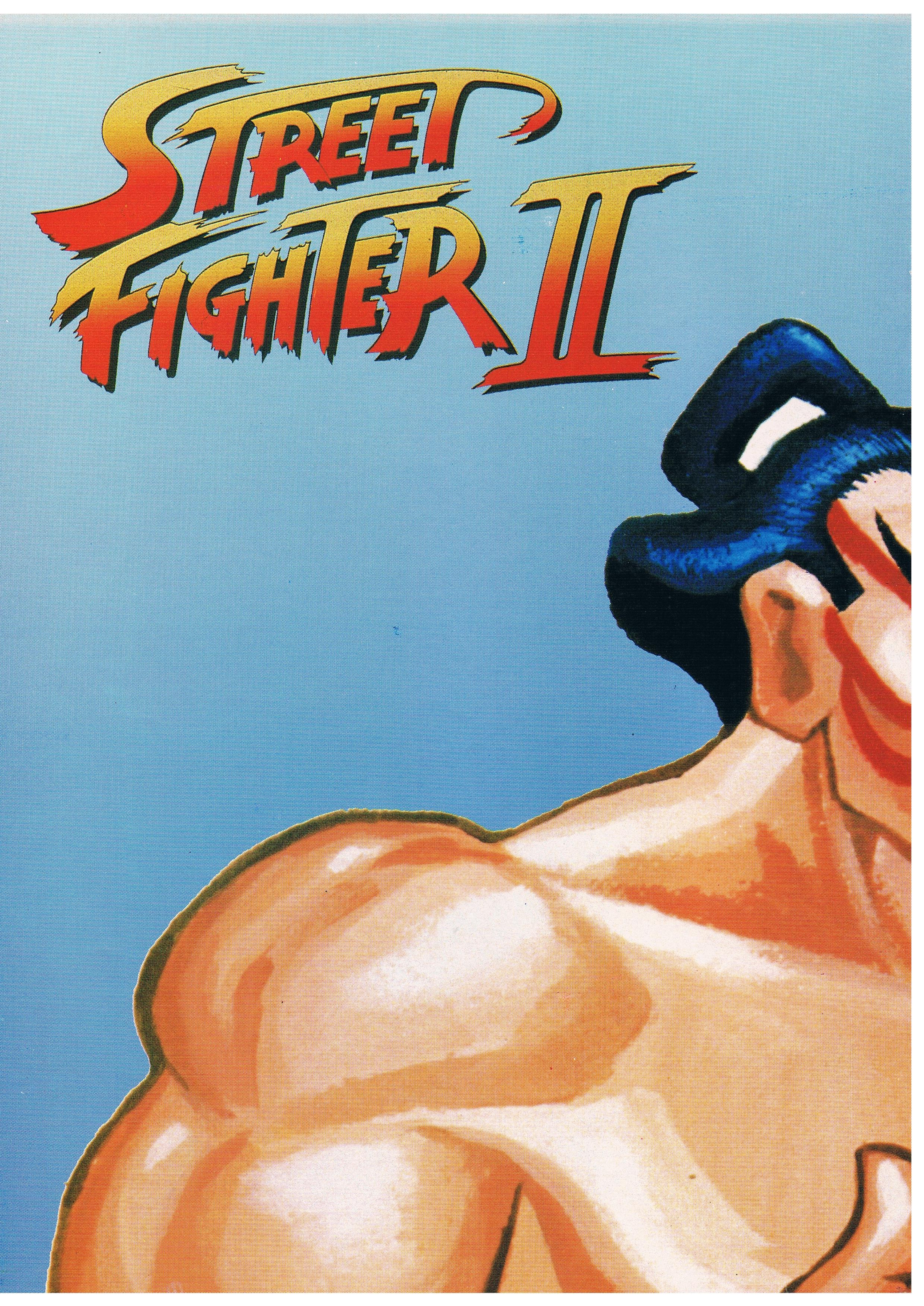
Todo esto, efectivamente, ha de enganchar con seriedad al consolero experimentado...

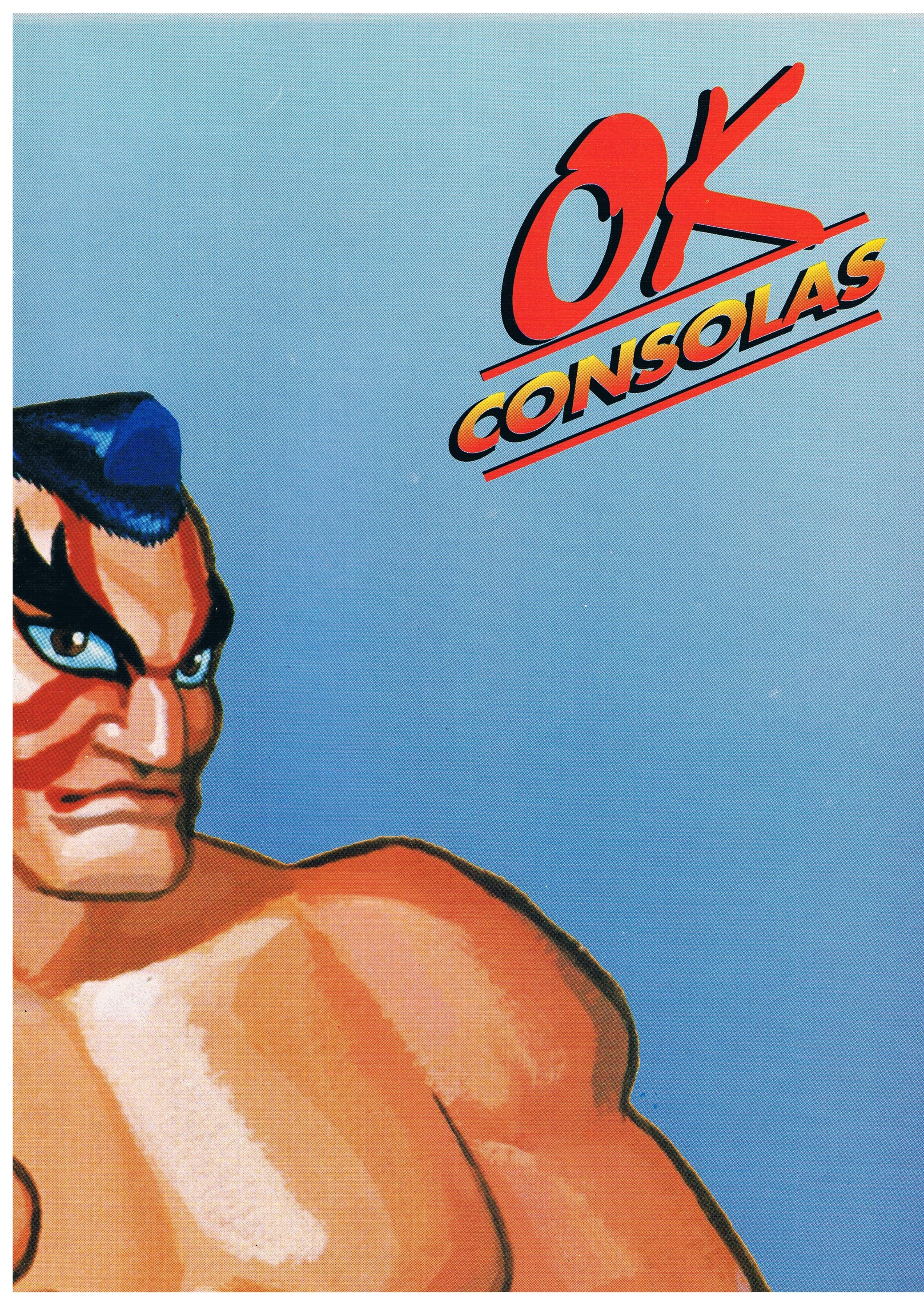
LAS CELDAS DE LA TORRE

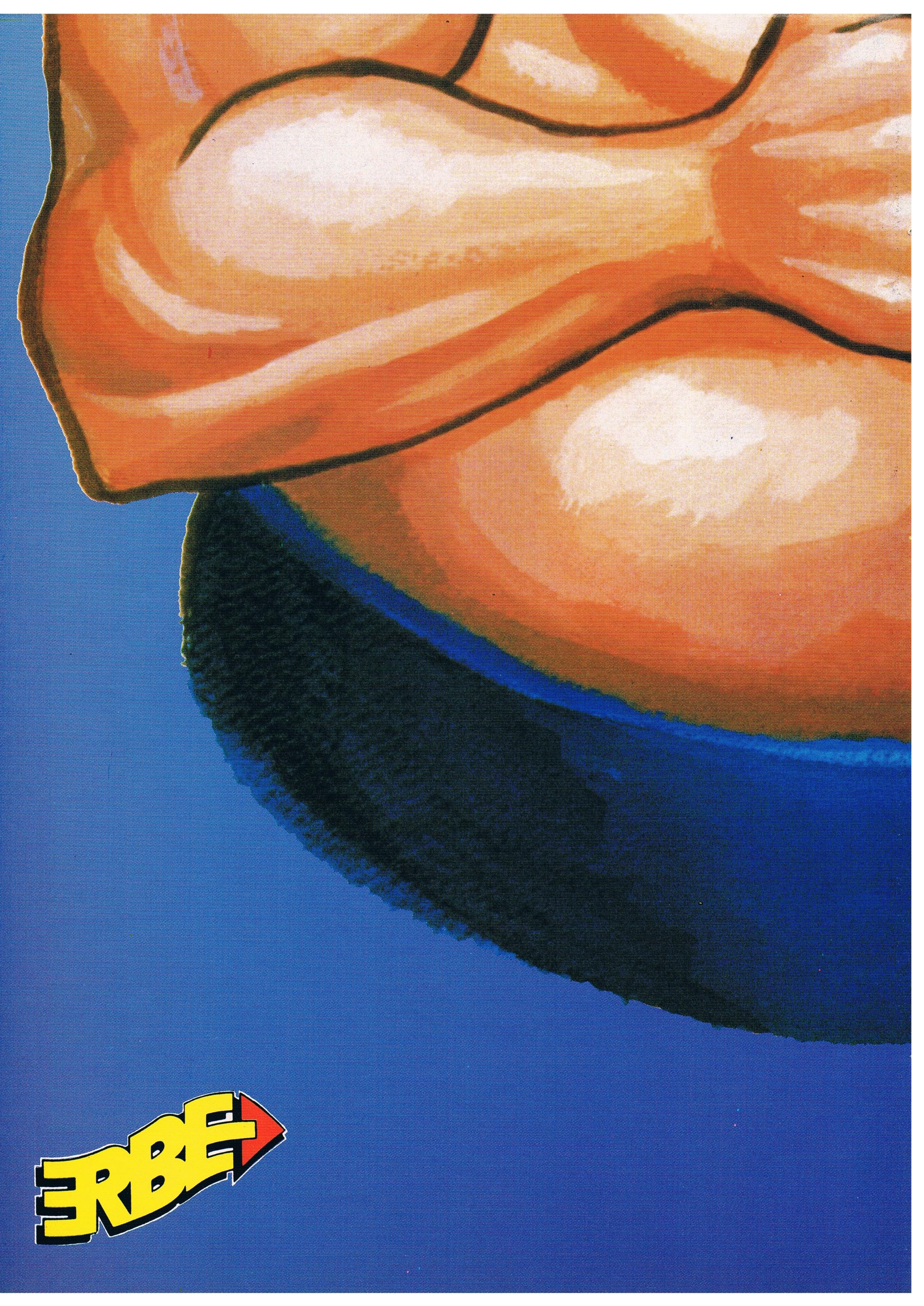
Será continuada la aparición de una serie de celdas en las que nos estarán esperando varios acompañantes que será recomendable alternar para evitar que perdamos alguno y nos veamos desprovistos de su ayuda.

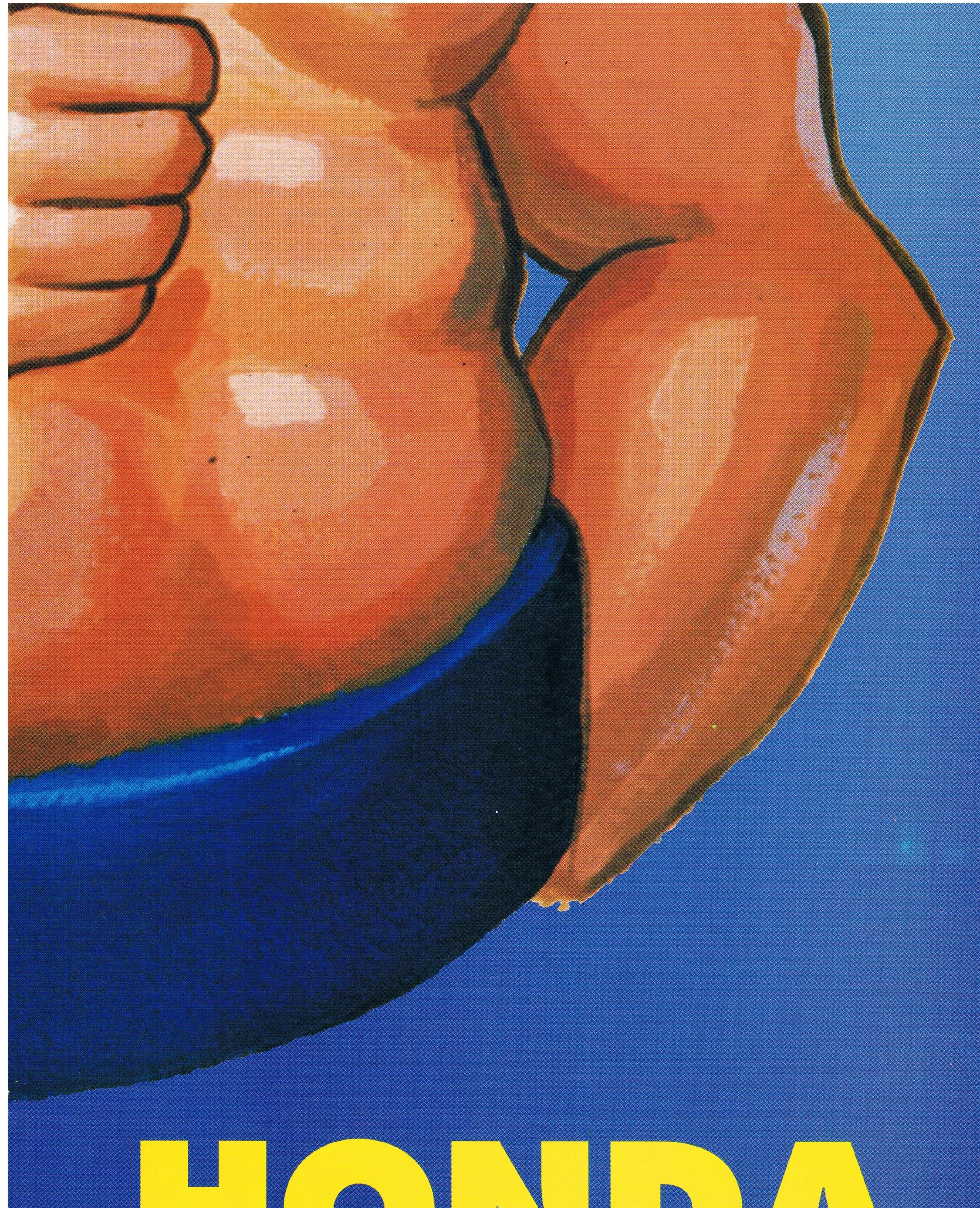




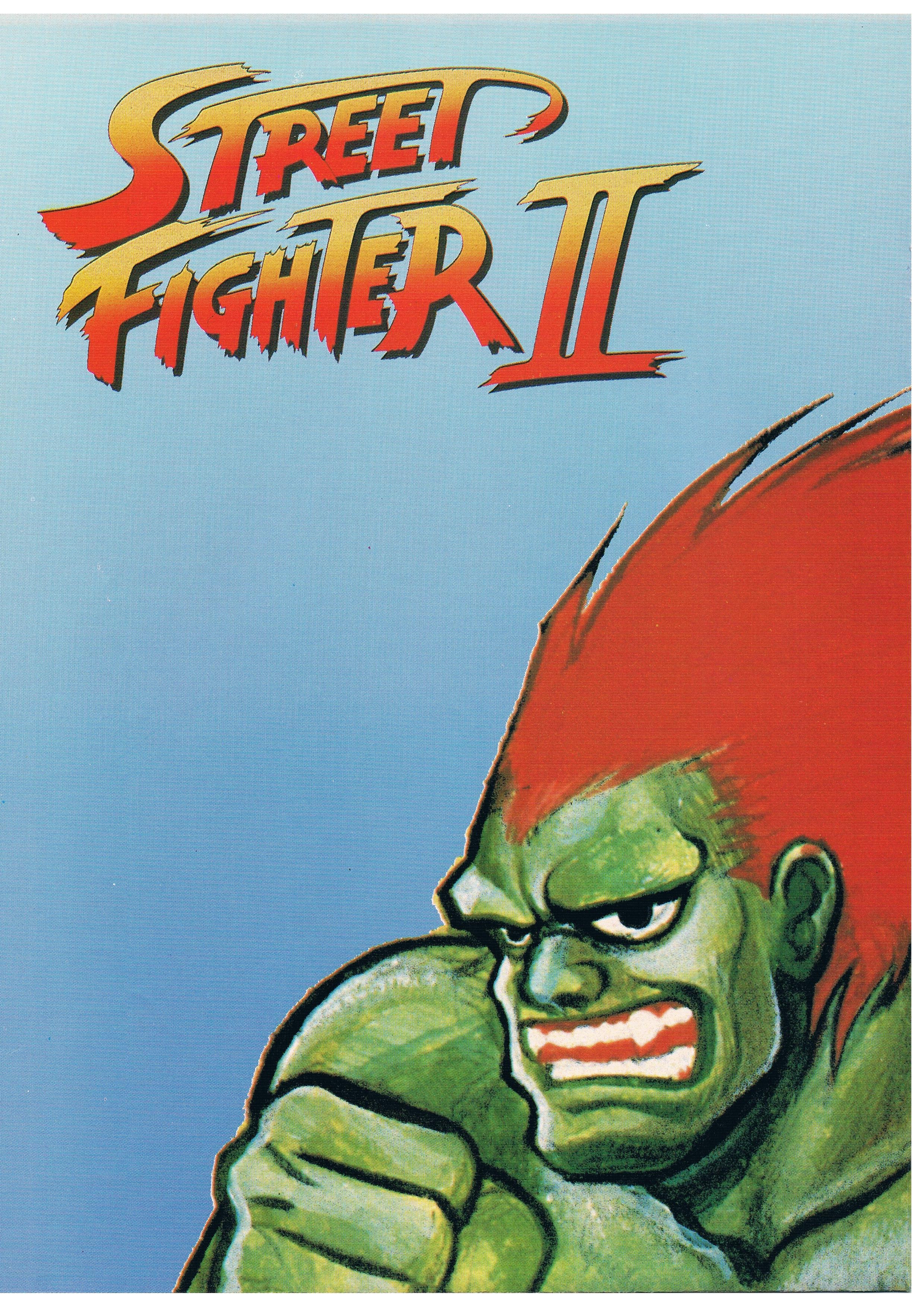

STREET FIGHTER II


OK
CONSOLAS


ERBE



HONDA


STREET FIGHTER II


OK
CONSOLAS


ERBE



BLANKA

ABRIENDO LOS COFRES OBTENDREIS, GRATIS, LA FRIOLERA DE VARIOS PUNTOS Y ENERGIAS

LOS ACOMPAÑANTES

En un número total de ocho, los acompañantes harán más amena y fácil el pulular por esas plantes de la Torre de Black Orb. Cada uno poseerá unas armas específicas, y una energía limitada por lo que aparte de estar atentos a nuestro discurrir energético, lo más saludable es que hagáis lo propio con vuestro compañero.

Sun nombre son sencillos. Ahí van: Big Man, Knight, Ninja, Cleric, Amazon, Wizard, Lizardman y Thief. Cada uno como os he comentado tendrá unas características especiales que tendréis que explotar buenamente...





MEDIAS TINTAS...

Sin ánimo de convertir este comentario en algo amargo, lo cierto es que viendo el sello de Capcom en el cartucho, uno espera ver algo parecido a un tal "Magical Quest..." o, más lejanamente, un "Street Fighter II" en lo que a innovaciones/estratagemas técnicas se refiere.

Pues no esperéis tal cosa porque este "Magic Sword", que se hace jugable con poca imaginación, posee, tal vez, la mitad de perfecciones. Aunque, a decir verdad, con las que tiene pasar un rato divertido puede ser fácil y ameno.

"Magic Sword" es extraño. Por un lado es evidente su falta de cantidad en su calidad y por otro, sin embargo, llega a divertir extrañamente... a pesar de ralentizaciones varias. Con este cartucho, amigos consoleros, os divertiréis, que no alucinaréis...

Ojo a los gráficos, sencillos y aparentes, y a los sonidos, por que os gustarán con regocijo mundano.

Lo dicho. Bonito, jugable y medio-tecnológico.

J.L. "SKYWALKER"







En este juego de golpes y espadas varias será totalmente determinante la habilidad que el jugador en curso muestre...





OK Pasarela: TALESPIN
Compañía: SEGA
Distribuidor: SEGA
Consola: MEGADRIVE
Jugadores: 1 y 2 Fases: 8
Continuaciones: 10
Vidas: 3 a 5

TALESPIN

CONCURSANDO POR UN CONTRATO

Más personajes Disney inundan nuestras consolas, y en esta ocasión se trata de Baloo, Becky y Kit. Su nueva aventura es una loca y frenética carrera contra el tiempo para lograr un contrato en exclusiva de las líneas aéreas de la ciudad.

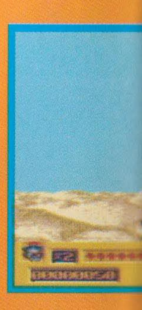


Hacía tiempo que Higher for Hire, la compañía aérea de Baloo y Kit, no recibía ningún encargo y la situación empezaba a ser un tanto alarmante. Un buen día, Baloo encontró un bando del alcalde de la ciudad por el cual indicaba la adjudicación de sus líneas aéreas a aquella compañía que fuera capaz de recoger diez cargas de nueve lugares diferentes del mundo en

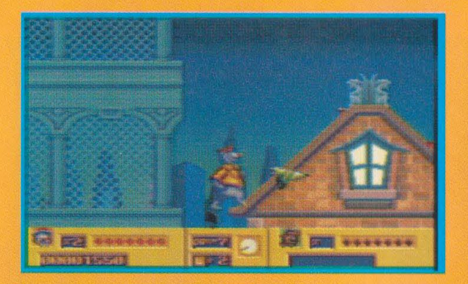








el menor tiempo posible. ¡Esto parecía ser la solución a todos sus problemas!, pero la compañía de Share Khan había conseguido realizar el trabajo en tan sólo una semana. ¡Había que intentar mejorarlo!

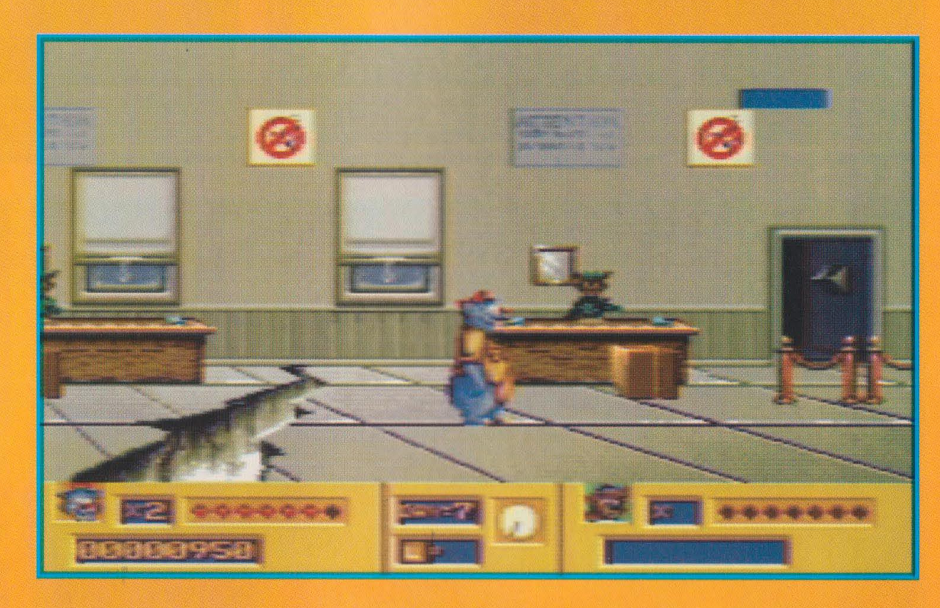


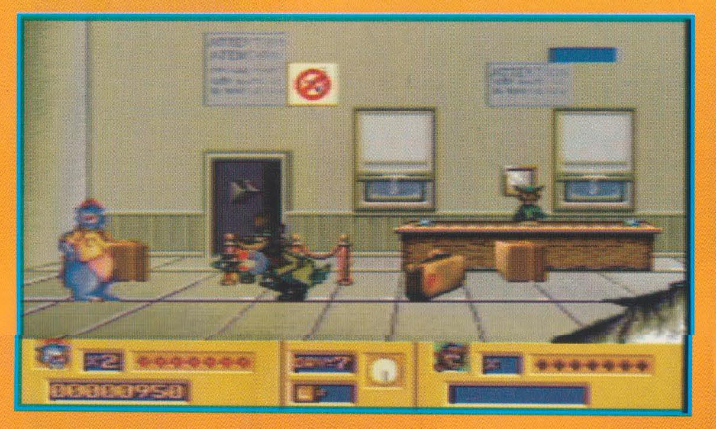


SIEMPRE HAY MALOS EN LAS PELICULAS

Pero, por si no lo había dicho, Khan es el despreciable y malvado dueño de todas las líneas aéreas de Patolandia y no está dispuesto a dejar escapar ese contrato y ha contratado los servicios de Don Karnage y los piratas del aire para impedir que nuestros amigos concluyan con éxito su acelerada y peligrosa misión.

El juego en sí está bastante claro. Recoger los cargamentos en menos de una semana. Pero, como es natural, encontraremos un sinfín de obstáculos y un no menor número de fieros enemigos y malhumorados jefes de fin de nivel. Nuestras armas son una paleta de ping-pong si jugamos con Baloo, o una honda, si lo hacemos con Kit.





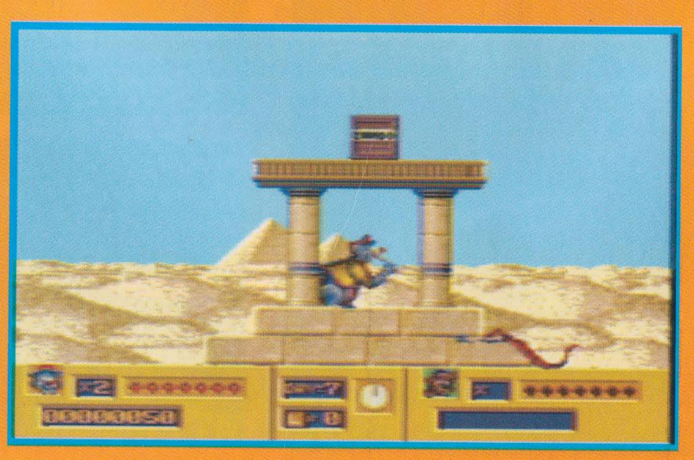
Talespin es la enésima incursión, en el mundo de las consolas, de un personaje de la factoría Disney. Por ello ha visto aderezada su aventura con todo el encanto de los clásicos.

DOS MODALIDADES DE JUEGO EN UNO SOLO

Hay dos partes diferenciadas: las fases de plataforma, donde nos moveremos por selvas,

Aquí vemos a Baloo en plena faena...



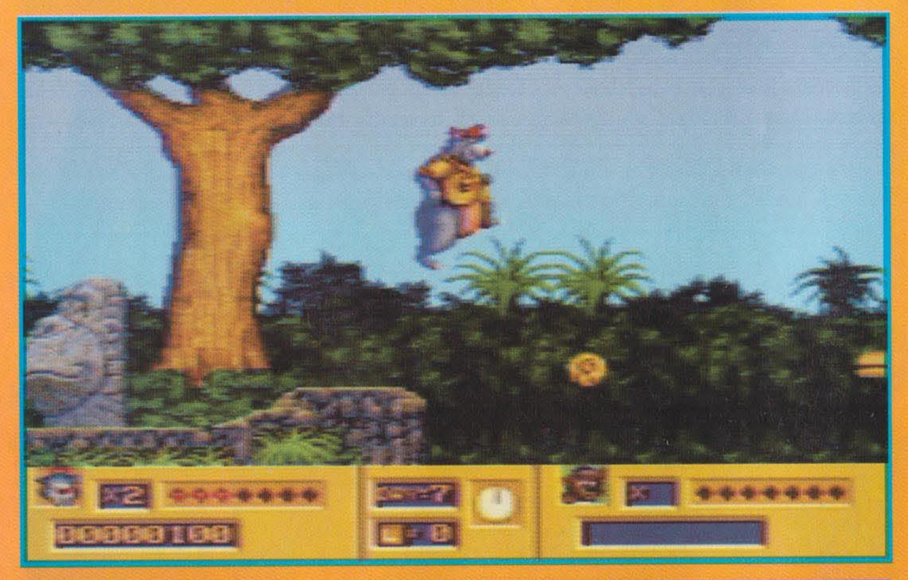








Las cabezas de gorila serán un grave peligro a lo largo del juego. Saltad rápido.



Cuando os encontréis ante un precipicio, la mejor artimaña consiste en saltar rápido a la vez que preparáis una segura caída contra el rocoso, mullido y, a todas luces, peligrosos suelo aventurero.

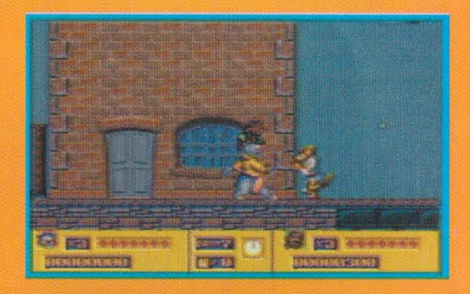
ciudades, civilizaciones perdidas... que es donde se desarrolla la gran parte de la acción; y las aéreas, donde los esbirros de Don Karnage intentarán derribar al Sea Duck, el viejo hidroavión compañero de tantas y tantas aventuras de nuestros dos simpáticos amigos.

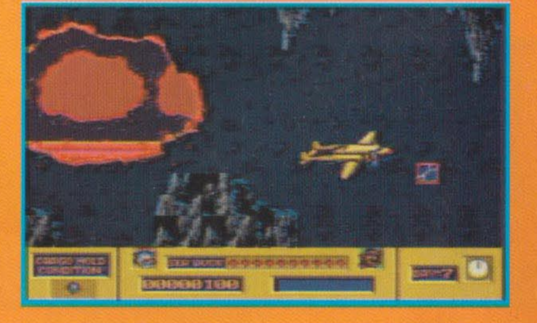
Y PARA COLMO: DOS JUGADORES

Destacar la opción de dos jugadores simultáneos que aporta al juego un aliciente más que interesante, ya que podrán



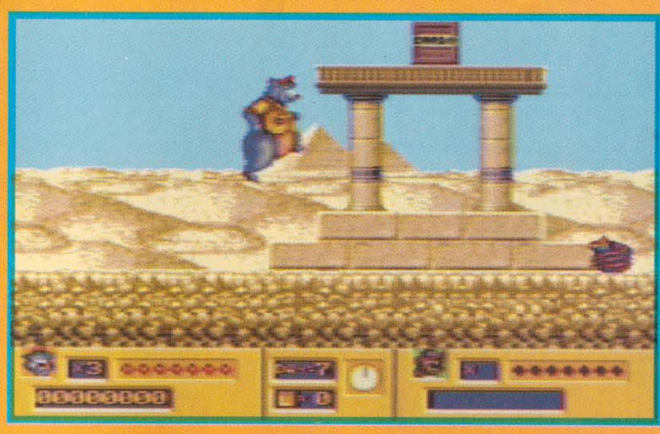
Concretamente, en esta primera fase tndremos que recoger una serie de cajas determinadas que nos permitirán abrir las puertas de la fase en curso de par en par.







Baloo es un experto piloto y como tal ha de demostrar sus habilidades aéreas en los lugares más insospechados...



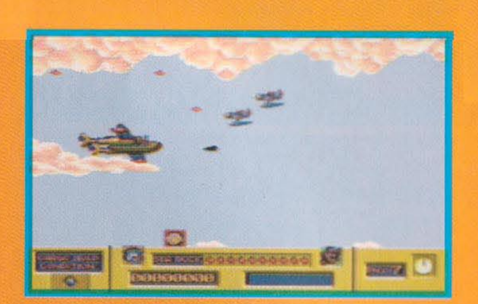
¿Os acordáis de unas curiosas serpientes que hacían acto de presencia en una película de nombre El Libro de la Selva? Pues ahí las tenéis...

ayudarse mutuamente y conseguir así alcanzar lugares inaccesibles, o Baloo pilotar el hidroavión y Kit encargarse de los molestos aviones con su honda.

Para los controles contamos con indicadores en la pantalla que nos permitirán conocer nuestra situación en cada momento, indicador de número de vidas, energía, un reloj con el tiempo que transcurre en el día y el número de días que nos quedan para completar la misión. Y claro, el marcador de puntuación.



En la fase de la ciudad tendremos que seguir buscando una serie de cajoncitos que, aunque no sabemos qué esconden, si nos servirán de nuevo para promocionarnos alegremente en el juego.





Bueno, y poco más que decir, que se trata de un juego entretenido, correcto y sin más pretensión que la de haceros pasar un buen rato.

Enrique Rex.





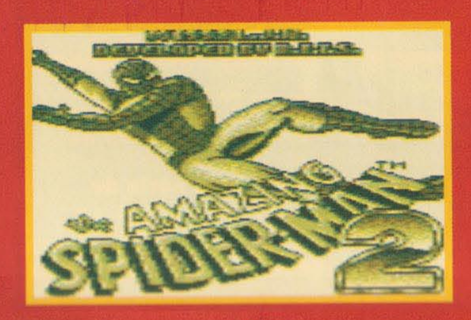
OK Pasarela: SPIDERMAN 2.
Consola: GAME BOY.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1.
N. Fases: 5.

SPIDERMAN 2

ENTRE ARAÑAS ANDA EL JUEGO

La sangre que corría por sus venas era extraña. De vez en cuando le entraba la necesidad de subirse por las paredes, literalmente, mientras su extraño sensor arácnido detectaba alguna presencia extraña. Ahora, de nuevo, algo malébolo se acercaba a la ciudad...







Spiderman 2, evidentemente, es la continuación de un cartucho.

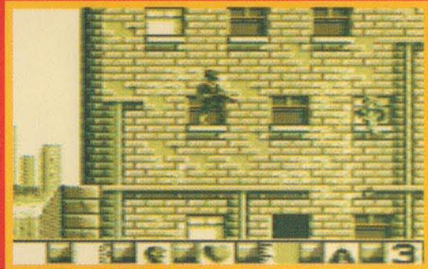
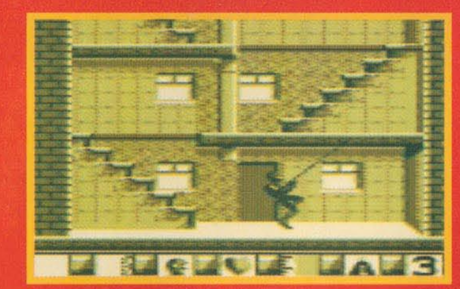
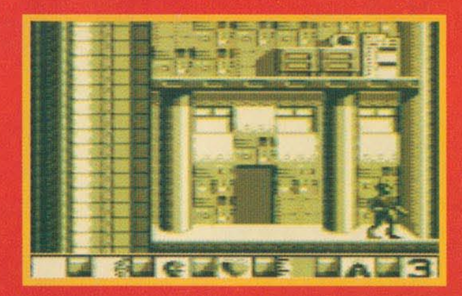
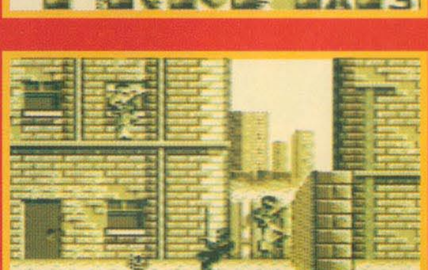
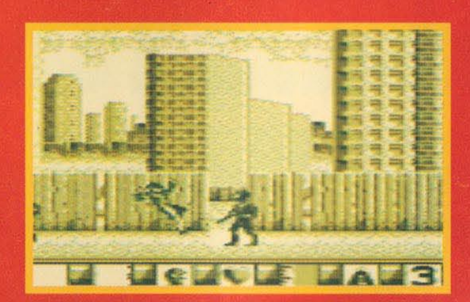
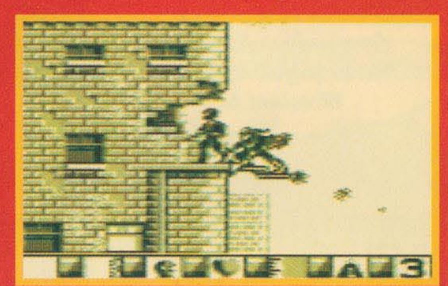
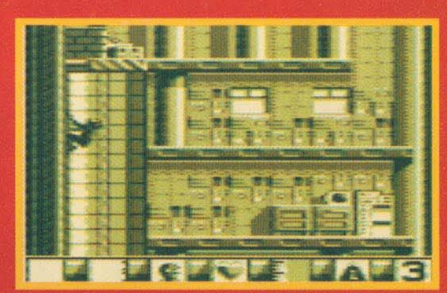
MAS PROBLEMAS

Efectivamente, el tal Parker, poseedor de una sangre extrañamente "arañesca", ha detectado últimamente una serie de extraños movimientos en torno a la agradable ciudad donde vive. El nombre de ese problema parece ser "Hobogoblin", un aeromotorizado villano que pulula por ahí repartiendo mal y maldades a partes iguales.

Como es de esperar, el azulgrana super-héroe no dudará en poner todos los elementos adecuados para evitar que en un futuro la ciudad caiga en esas malas manos.

SEGUNDAS PARTES...

Efectivamente. Aunque este "Spiderman 2" no está encasillado como tal, es decir, como la continuación exacta de

un primer intento consolero de consagración, lo cierto es que reune las características básicas de una secuela cinematográfica donde los malos reviven al son de las aventuras más epico-alucinantes.

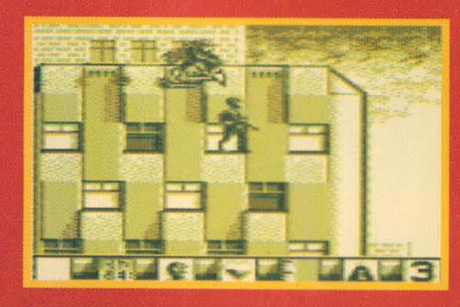
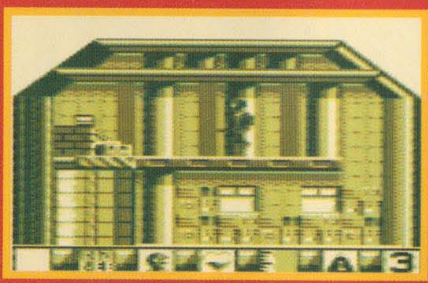
En este juego, en el que obviamente manejamos los destinos del hombre araña, podremos trepar por las paredes escarpadas de la ciudad, soltar telas con las que atenazar a nuestros enemigos o balancearnos a la velocidad de los vientos mientras seguimos el rastro a nuestro antagonista.

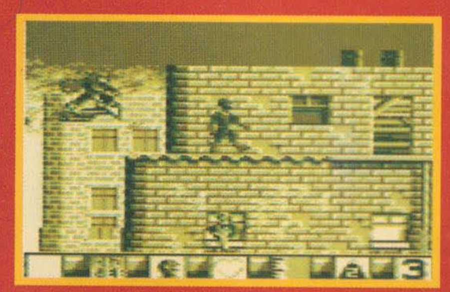
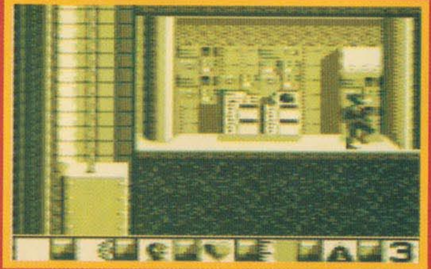
El juego en sí no tiene gran complicación ya que básicamente nos limitaremos a pasear buenamente buscando evidencias y objetos que nos proporcionen una victoria clara. Lo más difícil, sin duda, serán los movimientos propios del hombre-araña, que se tornarán dificultosos en un principio y alegres, divertidos y amenos cuando el tranquillo esté cogido... por los cuernos.

En fín, jugadores portátiles de Game Boy, este juego, que no presume de excentricidades técnicas superlativas, si tiene cierto algo que obliga a jugar con sabiduría oriental desde los oscuros infiernos del arcade en ciernes...

Os divertiréis, si más, a los mandos del hombre-trepa más famoso de la historia...

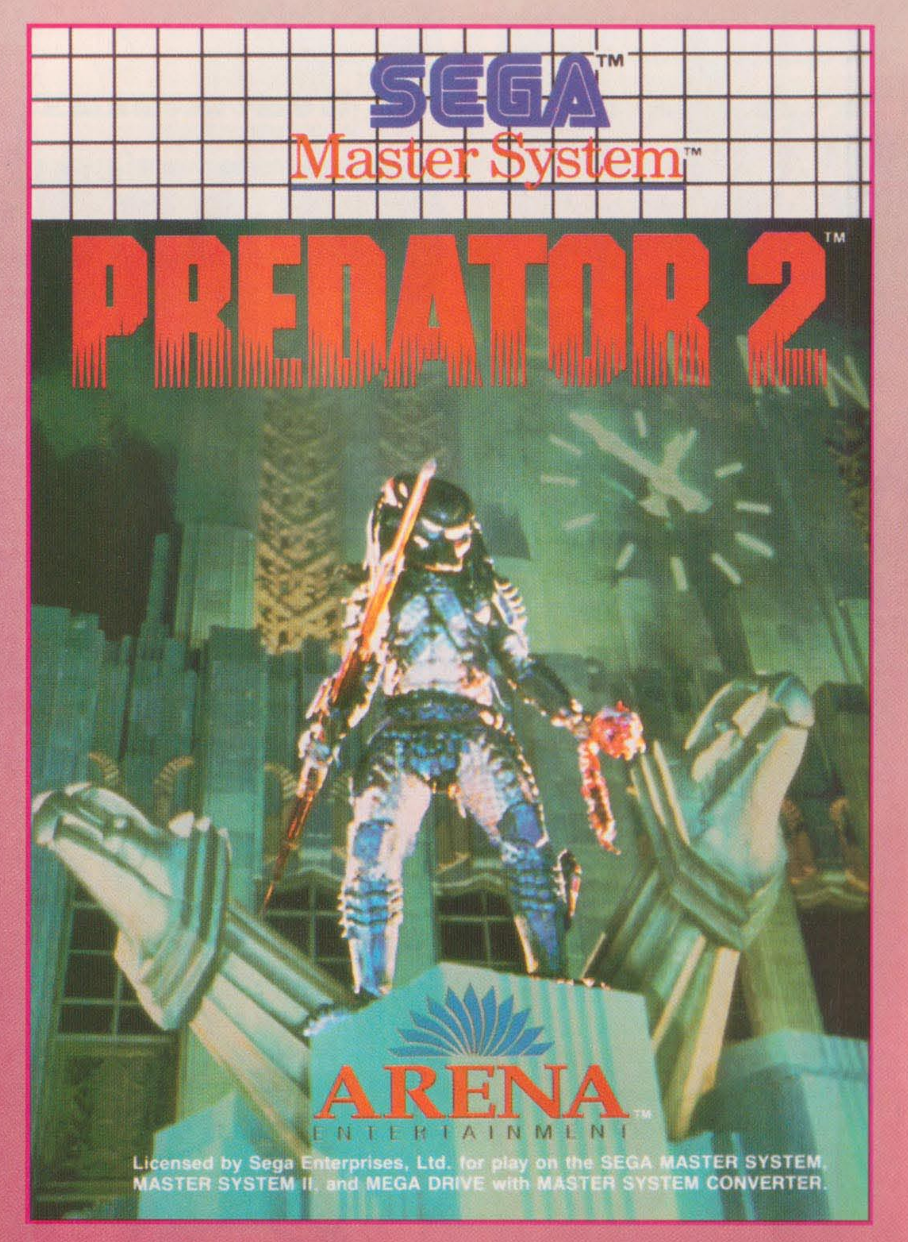
I.M. "PREDATOR"

ARMADO Y PELIGROSO

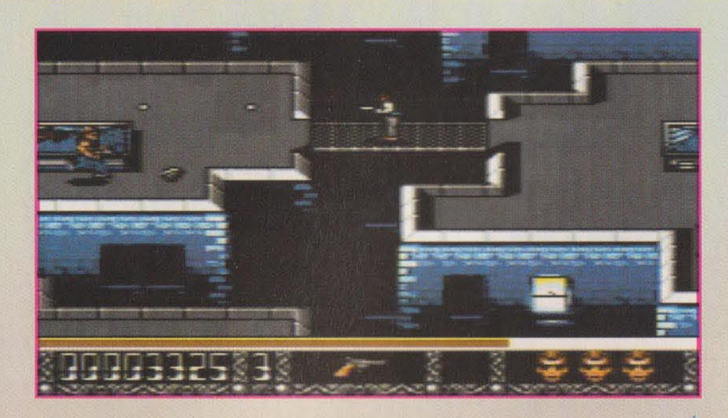
OK Pasarela: Predator 2.
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Arena.
N. de jugadores: 1.
Niveles: 6.

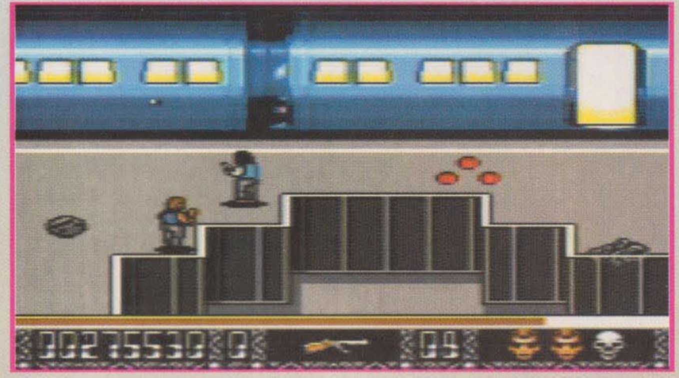


Uno de ellos ya estuvo aquí. Ahora, toda su raza nos conoce. Sus mentes de cazador les hacen vernos como simples presas. Son más numerosos, fuertes, y están mejor armados. Controlan algunos puntos de la cuidad, y aunque no estén en su verdadero ambiente, el terror y la destrucción sembradas en el primer episodio, va a multiplicarse por 100.

Hoy, 15 de Agosto de 1997, en los Angeles, la situación se hace insostenible para nuestro departamento de policía. El calor, las ansias de poder, las bandas de traficantes y una serie de asesinatos extraños, son los motivos de que mantengamos a nuestros hombres en alerta máxima.

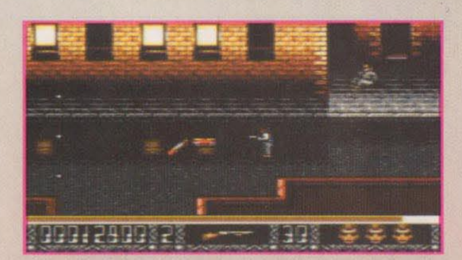
TENIENTE HARRIGAN. Es tal el nivel de presión al que están siendo sometidos los buenos ciudadanos por parte de esta "calaña", que ya no se si tendremos suficientes hombres para subsanar el problema. Además están esos extraños crímenes que se vienen cometiendo verano tras verano. No hay lógica, no hay pistas, solo dudas.











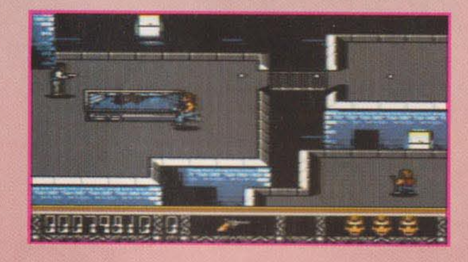
A lo largo del juego tendremos que rescatar a los prisioneros que se encuentran repartidos por todas las fases del juego. Si nuestro salvamento no es oportuno, los rehenes irán cayendo, uno por uno, a manos del Depredador

He citado al teniente Michael P. Harrigan, con la intención de encargarle de las operaciones que se realicen a pie de calle. He leído sus informes y, a pesar de su carácter obsesivo, tiene una intachable hoja de servicios, una buena colección de medallas y, lo que es más importante, conoce palmo a palmo esta ciudad y ha tratado con casi todos los estamentos de su mafia.

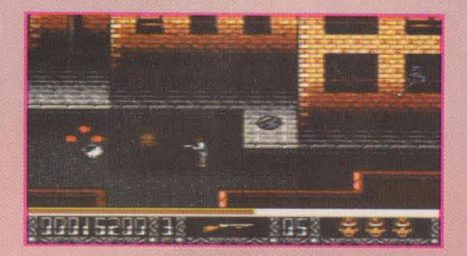
No lo va a tener fácil. El peligro añadido que suponen los alienígenas, será difícil de superar. Pero si quieren un enemigo digno, Harrigan cumple las premisas a la perfección. Comienza la misión, transmita estas órdenes a todo aquél de nuestros hombres que posea una radio. Fin del mensaje.

EL JUEGO

«Predator 2» pretende ser una iluminación de los valores policiales frente al delito. Encarnaréis el papel del teniente



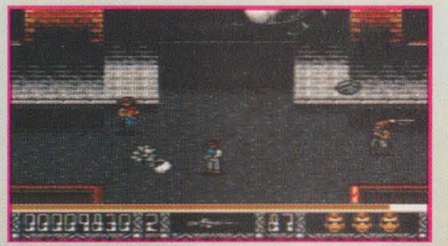














de policía Michael P. Harrigan. Con él deberéis cumplir una dificil misión, coordinando vuestra fuerza gacia tres puntos: acabar con la droga y sus clanes, eliminar a cuanto ser predator os aparezca ante vuestras narices y salvar a todos aquellos rehénes que se encuentren en cada nivel. Como véis, la cosa está que arde y si no son los "capos" de la droga y compañia quien se haga con los mando de la ciudad, podrían serlo los alienígenas y ésto, tenlo por seguro, sería mucho peor.

Las armas con las que cuentas estos seres, son potentes, desconocidas y con alto poder de destrucción. Su interés no va más allá de la consecución de trofeos ¡humanos! Harrigan ha de hacerles frente, en la medida de lo posible, incluso utilizando sus propias armas contra ellos. Los alienígenas predadores son el tercero en discordia para la policía y la mafia, con la diferencia de que lo hacen por diversión.

Durante cada misión, tendréis que recoger todas la armas, bonos de energía, o cualquier otro "item" que os pueda otorgar alguna ventajilla y que se encontrarán repartidos por cualquiera de los recorridos o niveles. Con la simple pistola, nada podriamos hacer, por tanto, debemos conseguir granadas, ametralladoras, o lo que es mejor, quitarle el arma a algún despistado Predator.

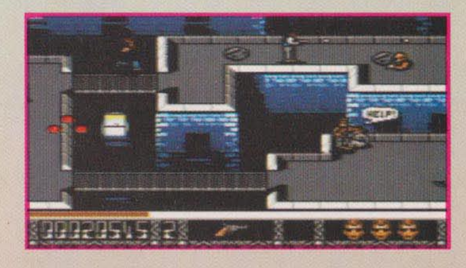
Por tejados, calles, alcantarillas y cualquier otro rincón de baja estofa de la ciudad, estarán repartidos enemigos y rehénes. Solamente hay dos soluciones, rescate o muerte y os puedo asegurar que la "vena cabezonera" del teniente Harrigan pasará por todo ello como una auténtica apisonadora. Las calles de los Angeles, son ahora las del demonio.

ARCADE Y MATA-MATA ACCION

Lo más atrayente de este arcade será, sin lugar a dudas, la continua acción que tendremos que desarrollar para esquivar, apuntar, disparar, escondernos y además salvar al rehén más cercano de una muerte segura. Como se hiciera en la película, los escenarios están muy trabajados y son similares a los que se encontraba nuestro poli-amigo, esto es de agradecer, ya que si hemos visto el filme, podremos seguir más ordenadamente el juego. Los gráficos, sin ser de *una sofisticada y extrema* belleza, cumplen la función mata-mata sin demasiados apuros. Del mismo modo, la base fundamental del juego es la acción y ésta, se debe basar en buenos movimientos y disparos fulgurantes plenos de puntería.

«Predator 2» gustará a cazadores pequeños y grandes en busca de trofeos y de algún récord que otro. ¡Palabra de Harrigan!

Félix J. Físico Vara.







Como en todo arcade mata-mata que se precie de serlo encontraremos una serie de enemigos fin de nivel que nos pondrán las cosas extremadamente dificiles..., y no es broma.

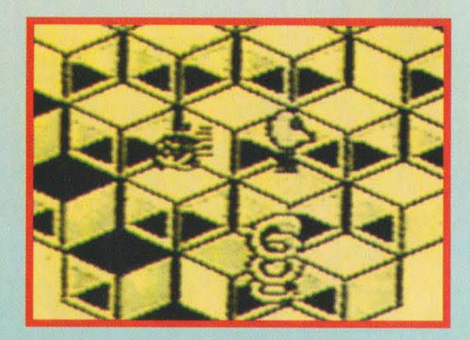


OK Pasarela: Q*Bert.
Consola: Game Boy.
Compañía: Jaleco.
Distribuidor: Spaco S.A.
N. Fases: 6.
N. Jugadores: 1.

Q*BERT

DIVERSION AL CUBO

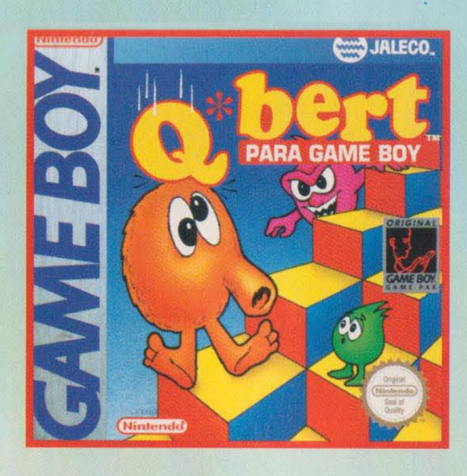
Tan famoso personaje de otras magnitudes, no podía pasar inadvertido para la pantalla portátil de Nintendo. Saltando de alegría entrará dentro de vuestros hogares convirtiéndose de la noche a la mañana en el ser más perseguido y divertido de la historia.



Ha llegado la hora del entretenimiento y la diversión a raudales. Q*bert, un amigo al que echábamos de menos en nuestras portátiles, hace su aparición con inusitado éxito.

UN ARCADE PARA REIR

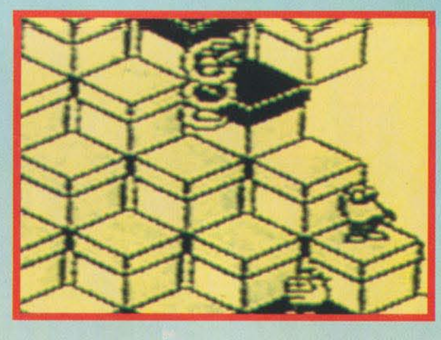
Sin dejar de ser un arcade de los típicos, «Q*bert», deberá de demostrarnos que es más rápido, más inteligente, mejor saltador y más astuto que cualquiera de sus numerosos contrincantes. En fin, un



arcade para soltar más de una carcajada ante los correspondientes trompazos que se nos avecinan.

En una superficie "cubista", surrealista y tridimensional a partes iguales, nuestro amiguito deberá conquistar cada baldosa que pise, convirtiéndola al mismo color una tras otra. Así, según se cuenta, parece extremadamente fácil, ¡qué equivocación! Tenemos una pandilla de enemigos muy conocidos, como Ugg, Wrong-Way, Coily y Bad Bail, por ejemplo, que se encargarán de que no lo logremos por mucho empeño que pongamos.

Afortunadamente, no contaban con nuestra habilidad y concentración cuando nos ponemos a los mandos de la Game Boy. Pero ¡ojo!, a medida que vayamos superando los 16 niveles, de cuatro fases cada uno, tendremos que pisar la superficie varias veces para que ésta adopte el color exigido. Que están a punto de pillarnos, nos montamos en un disco de los que pululan por el exterior y a otra cosa, mariposa. No os olvidéis de las bonificaciones que



aumentarán vuestra puntuación, ya que os podrían ayudar a lograr vidas extras. ¡Difícil tarea nos espera muchachos! Pero, con tal de ver a Q*bert saltar de alegría, yo me sacrificaré.

Y SALTANDO, SALTANDO

Llegamos al punto y final, con la sola idea de deciros que tenéis un juego adictivo, apasionante y entretenido que convertirá vuestras horas de gozo en momento de inestable estado cerebral...¡cuidado!

F.J. "Comet Tronner".





OK Pasarela: PARASOL STARS.
Consola: GAME BOY.
Compañía: OCEAN.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1 ó 2.

PARASOL STARS

LA ADICCION EN GRADO SUPERLATIVO

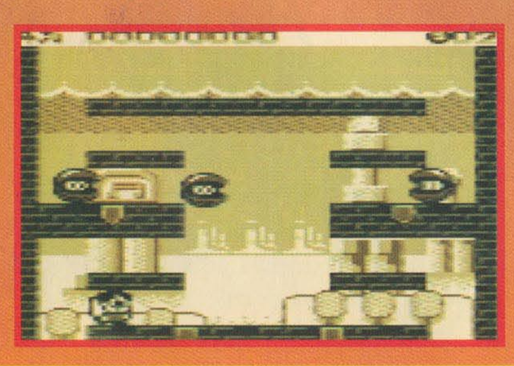
Hay juegos que brillan por sus gráficos, otros por el sonido y otros no sólo no brillan sino que son bastante oscuros. Este por el contrario es uno de los más adictivos que han llegado a esta redacción desde hacía mucho tiempo.



RECORDANDO LOS VIEJOS TIEMPOS

Si la primera parte 'Rainbow Islands' era divertida y original 'Parasol Stars' es una auténtica delicia. La segunda parte está dispuesta a romper con el dicho de 'segundas partes nunca fueron buenas'.

Para el que no conozca 'Raimbow Islands', habría que decirle que era un juego de los que mucha gente llama 'de idea'. Lo importante no es una historia muy complicada sino un desarrollo muy divertido y por eso se reduce la primera al máximo.





Parasol Stars es la continuación de un clásico maquinero, segunda parte a su vez de un título imborrable en la mente de todo consolero que se precie de serlo: Bubble Bobble.

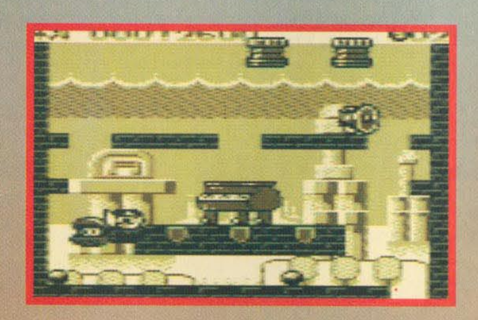
LA HISTORIA DE LA HISTORIA

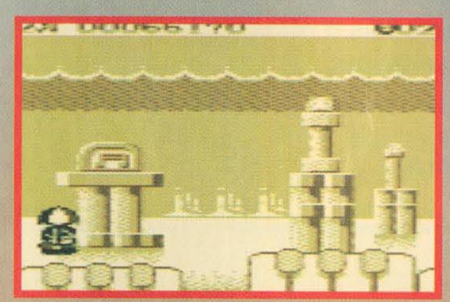
El argumento de este juego es, por tanto, muy simple como ocurre en este tipo de programas. Nuestro héroe Bub, que así se llama el simpático personajillo que brinca y da paragüazos sin parar, estaba tan tranquilo en su casita cuando un día apareció el malo de la aventura, el loco Chaostikan montando un buen follón.

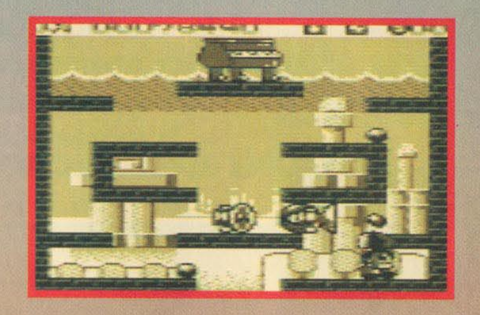
El caso es que ahora Bub tiene que limpiar los diferentes escenarios de los monstruos que Chaostikan ha dejado en ellos. No se sabe muy bien si es su casa o un lugar determinado pero el caso es que está repleto de bichos incordiantes.
Así que ya os podéis imaginar, montones de pantallas para recorrer y muchos monstruos para eliminar.

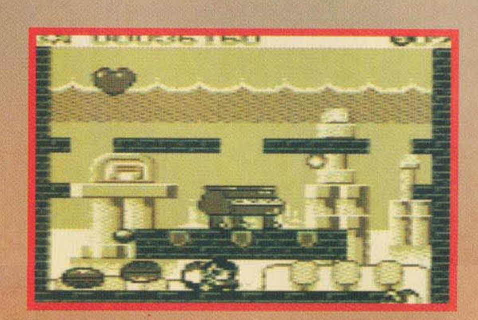
La única arma que tiene Bub para defenderse de Chaostikan es El Parasol Mágico, un paragüas corriente y moliente hablando en cristiano para que nos entendamos.
Nada de lásers ni armas definitivas, simples paragüas con simpáticos y variados efectos. ¿Efectos? ¡Claro que sí! A medida que la partida avanza Bub puede recoger objetos que aumentan su energía, le añaden alguna vida que otra, le hacen más veloz que sus enemigos, etc.

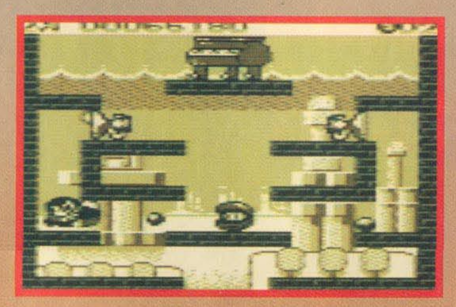
Si conocéis el magnífico 'Bubble Bobble' seguro que sabéis ya de qué estamos hablando. A veces resulta increíble la imaginación que le echan los programadores en los juegos para conseguir efectos originales.

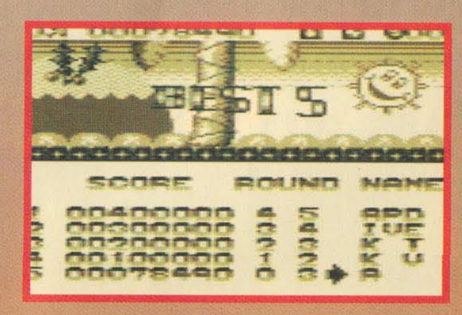












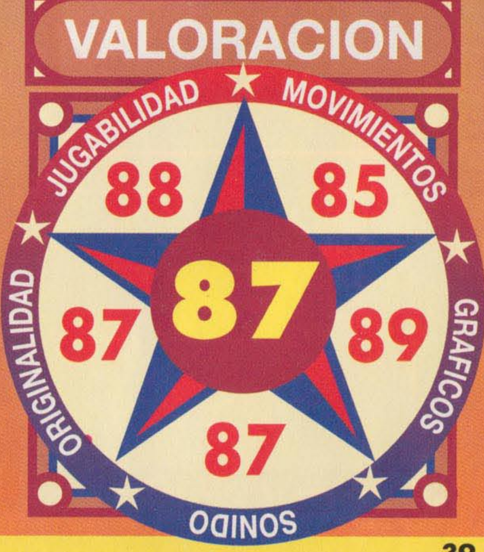
BUENAS CONCLUSIONES

A pesar de que la idea es muy sencilla, que nadie piense que es un juego fácil, pues pasadas las tres primeras pantallas, los monstruos de Chaostikan comienzan a tener verdadera mala leche. De todas formas, no os asustéis, la dificultad está muy bien ajustada y es progresiva en todo momento, sin haber saltos bruscos.

Los gráficos son simpáticos (son personajes pequeños y regordetes, como en la carátula) y la musiquilla de fondo es de ésas que al cabo de un rato ya te suena sola en la cabeza aunque hallas apagado tu Game Boy.

Así que ya sabes, si te gustan los juegos de idea nada complicada y deasarrollo muy divertido, no dudes ni por un momento que éste está pensado para tí. ¡Ah! ¡Y se puede a dos jugadores con Game Link!

M.L."THE JOKER".







MEGA DRIVE

THE INMORTAL

PASSWORD

Colegas del medio-monte consolero. Avestruces aventureros que habéis decidido internaros en las abruptas tierras de la magia contenida, aquí tenéis unas cuantas claves para que accedáis a otros niveles menos mundanos y más místicos...

JAVIER LOPEZ PEREZ (BARCELONA)

Nivel 2: CDDFF1000GF70
3: F47EF21000E10
4: B5FFF31001EB0
5: D630F43000EB0
6: 563FF53010A41
7: C250FG3010AC1
8: E011F730178C1



SUPER NINTENDO

SUPER AXELAY

INMUNIDAD



El mayor truco de la galaxia, lo mejor que ha dado una revista del sector en trucos, el no va más lo tenemos hoy, selectos lectores de OK Consolas. El truco de inmunidad para "Super Axelay". Sólo tenéis que comenzar el juego, pulsar "Start", "Arriba", "Arriba", "Abajo", "Abajo", "Izquierda", "Derecha", "Izquierda", "Derecha", "B", "A" y "X". Sin más. Que lo disfrutéis.









SUPER NINTENDO



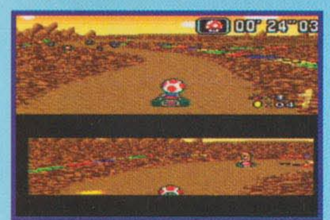
SUPER MARIO KART

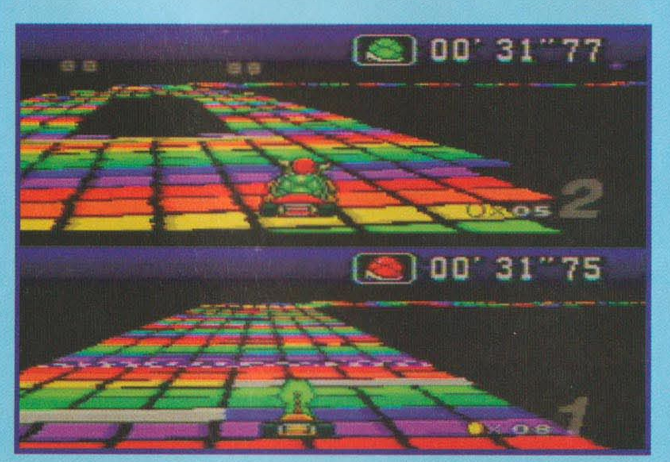
CONDUCE EN LA OSCURIDAD



A ver ¿sois buenos conduciendo en este jueguecito? Pues aunque creáis que al tal J.L. "SKYWALKER" le gusta mucho, lo cierto es que no pasa del primer circuito, en 50 c.c. y con Bowser al volante. Dejando de un lado las verdades, os voy a dejar aquí, al lado de vuestra consola, un truco con el que podréis conducir de noche, a oscuras ¿entendéis? El procedimiento es sencillo: elegir el modo "Battle", seleccionar los pilotos y comenzar a jugar normalmente. Cuando a uno de los jugadores le falte una de las tres bolas deberá pulsar el botón "B" y no soltarlo hasta que pierda la última... así, de esta manera, seguiréis conduciendo aunque hayáis perdido.







MEGA DRIVE



SONIC 2

CONVIERTETE EN SUPER SONIC

Si queréis convertir a vuestro vulgar Sonic en Super Sonic no tenéis más que: seleccionar el modo de dos jugadores y en el primer nivel recoger 50 anillos, id hasta el "Star Pole" más cercano y saltad sobre él para entrar en la fase de bonus. Una vez allí recoged todos los anillos necesarios para conseguir una esmeralda del Chaos. Una vez en vuestro poder, pulsad "Reset" y en la pantalla de presentación entrar en "Option" para entrar en el primer nivel y comenzar a jugar. Repetid este proceso hasta recolectar las siete esmeraldas y... ¡tachán! os convertiréis en Super Sonic.

Ahora seréis más guapos, altos y poderosos... que no es poco.












TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO
OK PC
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC
¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!
OK PC
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 3 • 1992
600 ptas.
Incluye disco de 3 1/2"
PASALO EN GRANDE CON NUESTRA
ECTS
La Feria Europea del Videojuego
Ultima Underworld
The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
Todos los trucos
KING QUEST V, HOOK y m
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
MAS PAGIN
MAS INFORM
NUEVO TAMAÑO
OK PC
Año 1 • Nº 1 • 1992
600 ptas.
TRUCOS DE
DARKSEED
ELVIRA II
STAR TREK
EPIC Y EL SENSACIONAL LARRY V
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
¡LLEGA LA AVENTURA MAS ESPERAD DEL AÑO
¿DONDE ESTA CARMEN
OK PC
600 ptas.
Revista de videojuegos de PC • Nº 2 • 1992
INCLUYE DISCO DE 5 1/4"
Guy Spy and the Crystals of Armageddon
¡Conviértete en un espía!
JUEGA CON NUESTRA SUPER DEMO DEL RISKY WOODS
Y DIVIERTETE CON:
Wing Commander II
Eternam
Sim Ant
y muchos más
CONOCE LOS SECRETOS DE:
Monkey Island II
Epic y Cruise for a corpse
Hook
OK PC
revista de videojuegos de PC Año I • Nº 4 • 1992
Atréve con nuestr espectacular dem del Wizki
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
Como llegar al final del Ishar y Heart of China
ASHES OF EMPIRE
Real como la vida misma
Sensacional poster de regalo: TRACY, LA CHICA DEL ETERNAM

ESTE ANUNCIO PUEDE HERIR LA SENSIBILIDAD DE LOS PADRES



¿Te imaginas una GUIA donde puedas encontrar todos los juegos para consolas que hay en el mercado, con argumentos, características, dificultad, valoración... y hasta el precio?

¿Puedes imaginar que una GUIA así tenga más de 150 páginas a todo color?

¿Y si, además, añades unas páginas con consolas, accesorios y precios, y novedades?

¿Te lo imaginas?

Pero lo que no te puedes imaginar es el precio:

¡175 Ptas!

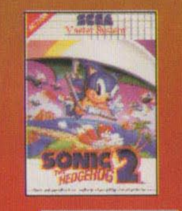
¡Corre al quiosco antes de que se agote!

GAMES/CONSOLAS

Guía de compras de juegos para consolas










VEN AL MOGOLLON
BATTLETOADS
TRADEWEST
¡ES LA GUERRA!
"BATTLE TOADS"
LLEGA A LA NINTENDO.
Está arrasando. Está batiendo records.
Es el videojuego de moda en todo
el mundo.
Y ahora se apunta al mogollón.
¿Y tú a qué esperas?
VEN A LA
NINTENDO
Consola desde
8.600 Pts.+IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM®
EXIGE ESTA
MARCA.
RECHAZA
IMITACIONES
Official
Nintendo
Seal of Quality
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45